СЕРЖ
ВИНТЕРКЕЙ
TOP
LITRPG
АДСКАЯ КАМПАНИЯ
(ЭГИДА-8)

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Восьмая книга серии бестселлеров ЛитРес «Эгида» про приключения бывшего инженера Павла, а ныне – гнома Троя! Казалось бы, в битве за параллельный мир основные игроки определены – армия ада, армия гномов и орков, армия эльфов и армия альянса восьми кланов. Но никто из них не подозревает о том, что на огромных просторах формируется новая могущественная сила – армия нежити.

- Содержание
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11
  - Глава 12
  - Глава 13
  - Глава 14
  - Глава 15
  - Глава 16
  - Глава 17
  - Глава 18
  - Глава 19
  - Глава 20
  - Глава 21
  - Глава 22
  - Глава 23
  - Глава 24

Содержание

Серж Винтеркей
Адская кампания

Глава 1
Суровая реальность

Я вспомнил как опасался, что не смогу заснуть в эту ночь. Вспомнил я это, уже засыпая, после реальных шансов потерять сегодня свою жизнь завтрашний гипотетический уже сильно не смотрелся.

Тем не менее, проснулся я из всей нашей троицы первым, в восемь утра. Есть не хотелось, хотя еды, по обыкновению, было в сумке набито вдосталь. Захотелось почему-то сесть в стойке андза, я и сел. Давно я так не делал, почти сразу, как бросил заниматься каратэ, и перестал. В голове мелькнула мысль, – «может быть, в последний раз ты сидишь в андза». Ясное дело, организм отдохнул от вчерашнего, и снова начал психовать по мере приближения конца… конца трехмесячного периода, надеюсь, а не моего личного персонального конца. Ох уж этот мандраж!

Так, в стойке андза, я и встретил свой час «Ч».

Мелькнуло уведомление:

– Поздравляем, Вы успешно прошли отбор по итогам первого этапа.

– Поздравляем, Вы попали не только в пять процентов лучших игроков, а в один процент лучших!

– Поздравляем, по совокупности полученных достижений Вы возглавили рейтинг! Ваша награда – плюс пятнадцать процентов к резервуару маны!

– Поздравляем, Вы досрочно прошли этап номер восемь – получение легендарного достижения! Количество этапов, которые Вы должны пройти до окончания испытания, сокращено с десяти до девяти.

– Поздравляем, Вы улучшили рекорд по получению легендарного достижения, получив два легендарных достижения досрочно! Ваша награда – плюс десять единиц к силе!

И все – тишина.

Не понял, а что там с условиями второго этапа? Это что, глюк какой? Эй, где вы там, мои спасители?

Стало не до андзы, я живенько подскочил и заозирался, как будто ожидал увидеть объяснение происходящему вокруг себя. Но вокруг, конечно, ничего не изменилось. Тихонько сопела во сне Адельхейд, НПС на соседних площадках занимались своими делами. Дома они свои потеряли, но часть вещей спасти успели,

поэтому большинство проводило инвентаризацию спасенного и менялось с соседями лишними предметами.

Вот и что думать?

Постаравшись хоть немного успокоиться, я решил пройтись, чтобы поразмыслить обо всем рационально. Прочитал как-то в прежней жизни в реале, что при ходьбе интеллект работает намного более продуктивно, чем в неподвижной позе. Говорят, что и Аристотель поэтому читал лекции своим ученикам исключительно на ходу. Перенесена ли эта особенность человеческого мышления в игру, я не знал, но, учитывая, как много всего было дотошно перенесено, вполне могло быть и так.

Пожал плечами недоуменно, все еще не в силах понять, что такое происходит с моим вторым этапом, да и побрел себе потихоньку. Итак, куча поздравлений – это хорошо. В том, что они заслужены, я был уверен – впахал я за прошедшие три месяца как следует. Очень сомневаюсь, что кто-то из конкурентов смог встретить конец первого этапа с половиной миллиона золотых монет на счету, или с петом чуть ли не на сотню уровней выше собственного.

Но, что же с условиями второго этапа, может ли это быть глюком? Крайне сомнительно! Спасти мое сознание во время смерти, мои неизвестные благодетели, значит, смогли, а продиктовать условия второго этапа им помешал компьютерный глюк? Трижды ха-ха! Нет, не верю!

Значит, похоже, что я должен сам найти его условия. Но хоть бы дали какую-нибудь подсказку! Что и где искать? Табличку с письменами в неком королевском замке? Нужно пройти какой-нибудь данж и получить условия как награду? Как догадаться-то?

– Пашка! Пашка Гнатюк! – внезапно раздалось прямо за моей спиной.

Пораженный, я обернулся. Передо мной стоял мой лучший друг с работы, Сергей Евдоченко, только не в одном из строгих костюмов с галстуком, в которых он обожал ходить, а в прикиде то ли ассасина, то ли разведчика. Я ошарашенно смотрел на него, не в силах вымолвить и слова.

– Милорд, Вы знакомы с этим призраком? – прошептал мне в ухо Дхакун.

Слова Дхакуна избавили меня от паралича, но я все равно неподвижно стоял, никак не реагируя на неожиданное появление моего закадычного друга, стоявшего с раскинутыми для объятий руками и улыбавшегося во все тридцать два зуба, в ожидании, что я брошусь к нему. Мысли галопом понеслись в голове одна за другой:

«Призрак? Дхакун видит в нем призрака, не игрока? И что

мой друг делает в этой игре, если всегда скучал, когда начинали обсуждать виртуальные игры? И как он меня узнал, что во мне нынешнем, в виде гнома, есть общего со мной же в реале три месяца назад? Даже лицо, когда я стал гномом, разительно изменилось, да я еще и в шлеме, нахлобученном по самые брови, и с сантиметровой щетиной. Да еще и в этой темноте? Да еще и со спины, когда у меня совсем другой рост, да и походка в тяжеленых доспехах не может быть той же, что была в реале в джинсах и футболке! Да и мог ли игрок попасть в параллельный мир, да еще и в этот черти где запрятанный грот?»

И, как бы ни было мне тяжело это сделать, я повернулся к своему другу спиной, и продолжил движение как ни в чем не бывало. Мелькнуло уведомление:

– Поздравляем, Вы серьезно относитесь к своим обязательствам не контактировать с бывшими друзьями и знакомыми! Второй этап успешно пройден. Ваша награда – плюс пять единиц к ловкости!

Ознакомьтесь с условиями третьего этапа!

Но тут я перестал читать дальше, и в изнеможении сел на ближайший камень. Меня терзала простая мысль – а если бы я отозвался на призыв моего друга и с криком «Серега!» бросился бы его обнимать? И я был уверен теперь, что знаю ответ, что бы со мной было. Я только что был на волосок от смерти. Меня бы просто стерли прямо на месте. И все, финита ля комедия!

Но каковы мои спасители-то, а! Это же чистой воды провокация – второй этап в виде проверки, помню ли я условия игры и готов ли их неукоснительно соблюдать! Никакого гуманизма и в помине – как спасли меня от гибели три месяца назад, так и стерли бы прямо сейчас. Суки! Моя прежняя благодарность за спасение моей жизни к неведомым спасителям сменилась на злость. Похоже, меня на самом деле не спасали, а просто прихватили по случаю как игрушку для развлечения.

И, кажется, спасли меня сейчас от смерти вначале первичный ступор от удивления, а потом Дхакун, своим предупреждением, что мне подсунули призрака вместо настоящего игрока. Тут уже поневоле задумаешься, а не будешь действовать рефлекторно.

Подумав, я признал как очевидный еще один факт. А являюсь ли я после всех этих самых необычных месяцев в моей жизни по-прежнему Павлом Гнатюком?

Помнится, как-то попалась статья о людях, прошедших через суровые тюрьмы или концентрационные лагеря. Попадали они в них с одной личностью, а выходили совсем с другой. Достаточно было несколько месяцев крайне суровых испытаний в попытке выжить, чтобы человек разительно менялся.

Да, я, конечно, не в тюрьме и не в концлагере, но здесь на меня обрушилось столько всего… Нет, я уже не Павел Гнатюк образца трехмесячной давности, и, даже вернись я прямо сейчас в реал, прежним бы уже никогда не стал. Я уже во многом гном Трой, и волнуют меня теперь совсем другие вещи, чем раньше. Какая, нафиг, ипотека для меня теперь актуальна? Какую, туды ее за ногу, ценность, имеют прежние ежедневные размышления, как объехать пробки по пути на работу или домой?

А если все затянется еще на пару лет минимум, а к тому все идет, и мне повезет дойти до финала, то очень хороший вопрос, должен ли гном Трой возвращаться в реальность, от которой абсолютно отвыкнет за эти годы. И сможет ли он снова стать офисным работником Павлом Гнатюком, просиживать часами на планерках и вежливо улыбаться людям, которые больше заслуживают того, чтобы им немедленно раскроили череп секирой? По простому, как здесь в виртуале принято. Глядишь, с приобретенными здесь привычками можно будет вскоре после возвращения и в тюрягу загреметь, на очередной опыт по переформатированию личности.

Посидев несколько минут в попытке осознать суровую реальность моего пребывания в виртуальности, я понемножку пришел в себя, и решил прочитать условия третьего этапа. Повезло, выжил! Теперь проявило себя любопытство – что же надо делать дальше, чтобы попытаться дойти до финала?

Этап третий: Вам необходимо получить сто уровней, не умерев при этом более четырех раз. Огнестрельное оружие запрещено. Возможность сравнить темпы своего развития с конкурентами отсутствует. Возможность анализировать базы данных по игре вне ее отсутствует. Выход на контакт с друзьями и родными запрещен. Попытка нарушить запрет всеми возможными путями расценивается как отказ от дальнейшего участия в игре, игрок дисквалифицируется. Другой шанс не предоставляется. Если Вам удастся сохранить одну из запасных жизней, она перейдет на следующий этап в качестве бонуса.

Эко оно как! Я снова призадумался. С одной стороны, этот этап по сравнению с первым или вторым выглядит полной лафой. Никакой лихорадки в приобретении активов и развитии, чтобы войти в пять процентов лучших игроков, никаких смертельно опасных подстав, как во втором этапе. Да и запасных жизней подкинули, раз уж у меня прежние кончились, теперь не будешь все время ходить, как по минному полю. С другой стороны, я нынешние-то сорок три уровня получил, только померев

несколько раз. Получится ли набрать еще сотку, вписавшись в новое ограничение?

И, кстати, а с чего я взял, что я все еще сорок третьего уровня? Я же вроде немало демонов покрошил вчера, надо глянуть, как это отразилось на моих показателях. Вчера-то после битвы мне было по барабану, я же не знал еще, войду ли утром в число выживших счастливчиков, допущенных к дальнейшей игре.

Характеристики:
1. Выносливость (жизнь) – 111 (1110 единиц).
2. Сила – 30.
3. Ловкость – 46.
4. Интеллект – 105.
5. Удача – 16.
6. Репутация при дворе короля Перфундара – 12.
Нераспределённых баллов – 6.
Бодрость – 230.
Мана – 1825.
Специализация – ремесленник.
Количество единиц до сорок седьмого уровня – 24345.
Деньги – 496200 золотых, 4 серебряные, 7 медных монет.

Ну что же, три уровня за демонов оторвал вчера. Да и по деньгам, наверное, могли бы и дать мне легендарное достижение – самый богатый низкоуровневый ремесленник в игре! Я вспомнил, каким огромным богатством мне казался на старте игры один золотой, и улыбнулся. В реальном мире мне как-то с деньгами не везло – и мысли часто вроде бы были правильные, как их побольше заработать, но, едва доходило до дела, как-то все не складывалось. А тут – почти полмиллиона золотых, просто жесть! Я теперь могу купить все здания в небольшом городке, правда, зачем мне это делать?

Подумал, что нераспределенные баллы лучше использовать немедленно, пока снова не потерял половину при очередной смерти. Я к ней не рвался, но тут от моего желания мало что зависит, как показывает практика. Куда же их кинуть, в ловкость или интеллект? Вначале хотел кинуть в интеллект, но вспомнил, что ловкость у меня уже сорок шесть. Если кину в нее четыре балла, то станет уже полсотни. А это важно, если захочу приобретать и использовать легендарные артефакты, во многих из них есть ограничения на полсотни пунктов по ловкости, минимально необходимые для их использования. Денег-то у меня теперь навалом, подобный шопинг для усиления, однозначно,

будет иметь смысл. Решено, четыре в ловкость, два в интеллект.

Так, а сколько демонов я вчера покрошил, и сколько причитается опыта за одного убитого демона?

Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.

Вами убит демон 318 уровня! Получен опыт 9970 единиц.

Вами убит демон 330 уровня! Получен опыт 10330 единиц.

Вами убит демон 319 уровня! Получен опыт 10000 единиц.

Получен сорок четвертый уровень. Не забудьте распределить два балла!

Вами убит демон 328 уровня! Получен опыт 10270 единиц.

Вы выполнили свое обещание королю Перфундару, усилив его воинов. Награда: 10000 опыта, 3500 золотых, плюс четыре к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором.

Вами убит демон 320 уровня! Получен опыт 10030 единиц.

Вами убит демон 327 уровня! Получен опыт 10240 единиц.

Вами убит демон 330 уровня! Получен опыт 10330 единиц.

Вами убит демон 324 уровня! Получен опыт 10160 единиц.

Вами убит демон 322 уровня! Получен опыт 10090 единиц.

Вами убит демон 320 уровня! Получен опыт 10030 единиц.

Получен сорок пятый уровень. Не забудьте распределить два балла!

Вами убит демон 317 уровня! Получен опыт 9940 единиц.

Вами убит демон 318 уровня! Получен опыт 9970 единиц.

Вами убит демон 321 уровня! Получен опыт 10050 единиц.

Вами убит демон 322 уровня! Получен опыт 10090 единиц.

Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.

Вами убит демон 330 уровня! Получен опыт 10330 единиц.

Вами убит демон 318 уровня! Получен опыт 9970 единиц.

Вами убит демон 319 уровня! Получен опыт 10000 единиц.

Вами убит демон 327 уровня! Получен опыт 10240 единиц.

Вами убит демон 320 уровня! Получен опыт 10030 единиц.

Вами убит демон 330 уровня! Получен опыт 10330 единиц.

Получен сорок шестой уровень. Не забудьте распределить два балла!

Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.

Вами убит демон 329 уровня! Получен опыт 10300 единиц.

Вами убит демон 321 уровня! Получен опыт 10050 единиц.

Вами убит демон 319 уровня! Получен опыт 10000 единиц.

Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.

Вами убит демон 319 уровня! Получен опыт 10000 единиц.

Вами убит демон 320 уровня! Получен опыт 10030 единиц.

Вами убит демон 325 уровня! Получен опыт 10180 единиц.

Вами убит зомби 68 уровня! Получен опыт 2140 единиц.

Вами убит зомби 61 уровня! Получен опыт 1860 единиц.

Вами убит черт 177 уровня! Получен опыт 6110 единиц.

Вами убит зомби 60 уровня! Получен опыт 1910 единиц.

Вами убит зомби 62 уровня! Получен опыт 1960 единиц.

Ну что же, по сравнению с чертями и зомби демоны приносят, в силу своих неимоверно высоких уровней, очень приличные возможности для прокачки. Эх, сколько же вчера лута было мной

оставлено пропадать! Учитывая, что я получил с тех демонов, что все же удалось облутать, наверняка среди оставленного лута было что-нибудь и легендарного уровня. Ну да ладно, не буду издеваться над своим хомяком, мозгуя над этой темой. Жив остался в крайне непростой ситуации, и, слава богу! За какие-то сутки я дважды имел очень неплохие шансы умереть, а все еще жив. И теперь нужно решить кучу непростых задач.

Прежде всего, мне надо было решить вопрос первостепенной важности – где прокачивать эту сотню уровней, здесь, в параллельном мире, где множество возможностей для этого, но и риски невероятно высоки, или в прежнем, обычном мире, где все же поспокойнее? Тем более, что денег у меня теперь завались, и можно оплатить любой вид прокачки профессионалами.

Правда, нужно учитывать, что и в нем, в связи с резко обострившимися отношениями со всеэльфийской гильдией колдунов, для меня лично будет не так и спокойно, как для других игроков. А уж если принять во внимание резкую востребованность этой гильдией головы Ликвола, и то, что без него я больше двух дней продержаться не смогу, то ещё вопрос, где все же мне прокачиваться с меньшим риском. Был тут и дополнительный фактор – чтобы вернуться в обычный мир, мне нужно было пройти самому, и провести Ликвола и Адельхейд через проход, где постоянно ошивается множество чертей. И вот как нам втроем пройти этот проход без потерь? Я вспомнил, скольких воинов потерял Манивальд из своего отряда, когда мы входили в параллельный мир, и покачал головой. Без такого же сильного отряда сквозь проход нам никак не пробиться.

Как вариант можно было бы попробовать уговорить эмигрировать клан ассасинов, примкнув к ним, показать им проход в обмен на защиту нашей троицы во время бегства из параллельного мира. Но, подумав, я от этой идеи отказался. Как говорится, повадился кувшин по воду ходить, там и разбился. Один раз, посетив этот клан, я выжил, но лишь из-за своей предусмотрительности избежал рабского подчинения главе клана посредством проклятой вещи. Будь на моем месте другой игрок, не сталкивающийся так часто, как я, с проклятыми вещами, и не приобретший в результате определенную настороженность, то открыл бы он эту коробочку и все, пришлось бы идти на реролл, все лучше, чем быть рабом в клане НПС. Счастливчики эти другие игроки, подумал я, у них есть возможность реролла, в отличие от меня.

Кстати, промелькнула в голове мысль, а может быть, разбитая армия Манивальда планирует отступать обратно из параллельного мира, и тогда наша троица сможет примкнуть к

ней, решив проблему безопасности перехода? И тут же звякнуло входящее письмо. Глянул – и как то совсем не удивился, увидев, что оно от Манивальда. Удивительное совпадение? Да нет, что в нем удивительного, скорее, я был удивлен, что Манивальд давно уже не написал. Раз ему необходимо принять решение, отступать или оставаться и продолжить сражаться с силами ада после недавнего поражения, то прояснить судьбу Перфундара, с которым он заключал соглашение по борьбе с силами ада, просто необходимо. А у кого легче всего выяснить, как дела у спасшегося с поля сражения короля? Конечно же, у Троя, околачивающегося на базе повстанцев. И содержание письма полностью подтвердило мои соображения.

Привет, Трой,

Ты уже, наверное, знаешь, что дела наши складываются не очень. А если точнее, то разрабы явно находятся на стороне сил ада, подсуживая им. Не знаю, на что они нам намекают, позволив разгромить нашу армию в пух и в прах при помощи массовых дебаффов, в изобилии накладываемых силами ада, то ли на то, что нам ещё рано освобождать параллельный мир, то ли на то, что мы собрали недостаточно сил? Нет, ну представь, привести миллион зомби, и за счет такого количества наложить на нас дебафф!

В любом случае сдаваться мы не намерены, и будем сражаться дальше. Не подскажешь, добрался ли Перфундар до базы в целости и сохранности, и как там вообще у вас обстоят дела?

С уважением,

Манивальд.

Ну да, как я и предполагал, обстоятельный Манивальд собирает побольше информации для разработки нового плана по борьбе с коварным противником. Мне, в свою очередь, было полезно узнать, что армия ада балуется наложением массовых дебаффов. А то у короля и его уцелевших в сражении сподвижников хрен какую информацию вытянешь. Даже попытки расспрашивать про битву, в которой его королевское Величество наголову разбили, уже могут быть сочтены за оскорбление этого самого королевского Величества. Такое вот дубовое средневековье со своим специфическим этикетом. Значит, массовые дебаффы. Любопытно, любопытно…

Покумекав, накатал ответное письмо Манивальду:

Привет, Манивальд,

Король жив, но буквально чудом. Базы больше нет, она полностью разгромлена и захвачена силами ада. В последний момент получилось открыть порталы и перекинуть уцелевших в огромный грот в трех тысячах километров от базы. Если надумаешь сюда наведаться, пиши, встретимся в каком-нибудь безопасном месте, и я организую тебе сюда портал. Хотя где в этом параллельном мире сейчас можно найти безопасное место, хотел бы я знать…

После разгрома в битве и нападения на базу, армии у короля больше нет, осталось не больше пары десятков профессионалов, остальные любители с гражданскими профессиями, из которых боевиков быстро не вылепить. Вот как-то так.

Да, и, кстати, я готов порезвиться, если будет возможность поднять уровни без чрезмерного риска. И у меня есть интересный квест от Перфундара по открытию потайного входа в его бывший дворец, по которому можно скрытно проникнуть в него из-за пределов города. Предлагаю рассмотреть как вариант для небольшого победоносного набега на силы ада.

Всех благ,

Трой

Глава 2
Игра осложняется

Манивальд, параллельный мир

Армию альянса разбили, перебив всех до самого последнего игрока, но самого страшного не произошло – массового опускания игроков на несколько уровней не состоялось. Манивальд, как и многие другие, опасался, что игроки будут, пока действуют наложенные дьяволами дебаффы, каждые полчаса воскресать на круге возрождения и тут же уничтожаться прямо на месте. Даже в том случае, если после гибели армии больше в игру не заходили.

Но нет, погибнув на поле боя и зайдя в игру снова следующим утром, Манивальд, как и остальные, со вздохом облегчения обнаружил, что потерял только один уровень. Ночь после поражения, конечно, была стремной, и многие перенервничали, но нет, обошлось. Больше всего не повезло тем игрокам, которые, погибнув вначале в туннеле, потом снова погибли под завалами обрушенных демонами домов. Они вошли снова в игру как раз тогда, когда основная армия была силами ада уничтожена, и стали лёгкой мишенью, тут же погибнув в третий раз. На тех высоких уровнях, на которых они играли, тройная смерть в один день означала потерю прогресса за пару недель интенсивной игры. Это было обидно, и Манивальд продумывал меры по компенсации им, по крайней мере, части потерь.

Моральный дух в кланах альянса был серьезно подорван столь масштабным поражением. Все прежние планы рухнули в результате одной неудачной битвы. Тут же собранное экстренное совещание глав кланов поставило главной задачей выработку дальнейшей стратегии пребывания в параллельном мире. Решили рассматривать все возможные варианты, не отказываясь ни от одного, в том числе и вариант отказа от освобождения параллельного мира.

На собрании Манивальд с некоторым облегчением передал свои полномочия лидера следующему претенденту, им по жребию стала китаянка. Нет, никто его ни в чем не винил, все были тоже среди участников той злополучной битвы, и прекрасно понимали, что от главы армии альянса там практически ничего не зависело, когда силы ада ввели в действие свои главные резервы. Как говорится, против лома нет приема, если нет другого лома.

Более того, эпическая битва с силами ада стала главной

новостью игры, и ее участников их знакомые из других кланов, не входящих в альянс, засыпали градом писем, требуя мельчайших подробностей столь масштабного сражения. По правде говоря, самого масштабного сражения игроков против НПС за все время существования игры, что несколько утешало потерявших из-за участия в нем драгоценный опыт игроков.

Но все же, первый опыт лидерства Манивальда в альянсе, столь высоко вначале его вознесший в собственных глазах, не менее жёстко ущемил его эго в конце недельного срока исполнения полномочий. И Манивальд чувствовал, что ему нужно переварить произошедшее, и все связанные с этим опытом эмоции, чтобы примириться с поражением, и сделать полезные выводы. Так что возможность свалить многочисленные обязанности главы альянса на китаянку подвернулась вовремя.

Возглавившая альянс Минчжу счастливой не выглядела. Именно ей предстояло разруливать крайне сложную ситуацию, в которую попали все кланы, и найти компромиссное решение, если таковое вообще есть. Впрочем, и недоумевающей она тоже не казалась. Китаянки таковы – те, что узнали вкус власти, поруководив, никогда по доброй воле не сдадутся перед трудностями. Новый лидер альянса тут же властно постучала рукоятью кинжала по столу:

– Итак, вчера нас знатно потрепали. Мы к такому не привыкли, это понятно, но что нам теперь делать? Готова выслушать предложения.

Первым дискуссию открыл американец, никогда за словом в карман не лезший:

– Думаю, главный вопрос заключается в том, что мы должны понять, можем ли мы вообще победить армию ада на текущем этапе? Те силы, что мы вчера видели, выглядят грандиозными. Мы разбились о них, как утлая лодка разбивается о гранитную скалу. Нужно решить, можем ли мы победить армию, в которой больше миллиона только низовых мобов, причем, как мы вчера убедились, низовых не означает слабых.

Индус согласно кивнул головой и продолжил сразу, как американец замолк.

– Я согласен с Джо Смитом. Иногда правильнее отступить, выжидая более удобный момент, или изменения ситуации, чем раз за разом разбивать голову о стену. Мои предки сделали именно так, когда в страну нагрянул Александр Македонский. В итоге победа осталась за нами, поскольку мы правильно выбрали время для ответных действий.

Манивальд едва не фыркнул, услышав это. Индийцы всегда расписывали в подробностях, как они победили Александра

Македонского, но он, изучив историю вопроса из любопытства, не увидел ни одного сражения, в котором великого грека разбили бы индусы, или хотя бы чего-то похожего на ту ничью, которая сложилась у Наполеона при Бородино с русскими. Во всех битвах, что великий военачальник провел на территории Индии, противник был им разгромлен наголову.

Скорее, Александра Македонского заставили покинуть Индию неприятный климат, приведший к массовым заболеваниям личного состава, и огромные просторы, заставившие взбунтоваться обычно послушных воинов его армии. А так, все, с кем он сражался в Индии, победить его не смогли. От слова совсем. И в начале вторжения, и в конце. Так что «выбирать время для ответных действий» никому не пришлось.

Впрочем, опыт работы в международной организации позволил кланлидеру сдержать свои эмоции. Не хватало еще обзавестись врагом в альянсе. Хочет индус думать, что его предки разбили великого полководца, пусть остается со своими заблуждениями. Манивальду важнее сотрудничество с ним в настоящее время, чем дискуссии по поводу его заблуждений относительно истории.

– Я понимаю вас, – кивнула Минчжу, – но должны ли мы покинуть параллельный мир, чтобы перегруппироваться и выработать новую стратегию, более успешную, чем прежняя, или все же остаться здесь и продолжить сражаться?

– Не думаю, что нам следует отсюда уходить, – вступил в разговор Санада Юкимура, – наши конкуренты из других кланов тут же сколотят свой альянс и ворвутся сюда, чтобы подчинить эти земли себе. Если сейчас уйдем, то, возможно, упустим великую возможность возвыситься.

– А я не думаю, что покинув параллельный мир, мы рискуем утратить эти территории, – тут же возразил Хань Син.

Услышав это, Манивальд мысленно покачал головой. Ох уж эта вражда китайцев с японцами! Неважно, в чем вопрос, но согласиться с японцем большинство китайцев не готово в принципе.

– Если уж нас с нашими силами разгромили, то их и подавно местная чертовщина просто размажет по окрестностям, – продолжил Хань Син, – а мы, когда соберемся с силами, легко выкинем отсюда их остатки.

– Я бы не был так оптимистичен, – решил высказаться и Ма Имин, – разное случается. Мало ли, они найдут какой-нибудь артефакт, что даст им возможность договориться с силами ада или даже изгнать их отсюда. Это все же игра, и иногда сложнейшие вещи может разрешить случайно найденный и

пройденный до конца легендарный квест.

Не утерпел и сам Манивальд. Двусмысленность ситуации, в которой он оказался, став лидером, при котором армию альянса разгромили, требовала от него сначала послушать других. Но и свои соображения у него потихоньку созрели:

– Я предлагаю остаться, просто кардинально изменить стратегию. По свежим разведданным, добытым по моему указанию в последние часы, силы армии ада массово возвращаются в ранее временно покинутые ими города и поселения. Как мы можем изменить стратегию в связи с этим? Предлагаю – никаких больше захватов крупных городов или огромных битв. Разобьём нашу армию на сотни партизанских отрядов и будем мародерить весь параллельный мир.

Сила армии ада заключается в возможности накладывать очень неприятные дебаффы и давить числом, когда она собирается в одно целое. Помните, когда мы имели дело с отдельными отрядами, серьезных проблем не возникало! Так давайте день за днем, неделю за неделей истощать силы ада, пока у верховного дьявола не останется такой большой армии, как сейчас, и вот тогда и устроим последнее генеральное сражение. Также предлагаю объявить настоящую охоту именно на дьяволов. Истребим дьяволов поодиночке – и у нас будет совсем другой расклад при крупных сражениях.

В воздухе повисла тишина. Кланлидеры принялись сосредоточенно обдумывать предложение Манивальда, почувствовав в нем серьезный потенциал.

– А ведь он дело говорит, – прервал тишину не успевший еще высказаться Ху Юньгэн, – я вижу в его предложении и другие плюсы. Наши воины воспрянут духом. Им уже поднадоели битвы, в которых либо на всех не хватает лута, либо по тебе проходятся паровым катком. То, что предложил Манивальд, напоминает то, что они любят больше всего – бродить небольшими отрядами по неизведанным просторам, фармить мобов, находить новые данжи и проходить их. И с нас снимается серьезная проблема по поиску им лута. Если они сами не смогут его найти в огромном новом мире, то к нам какие претензии?

Как ни странно, в этот раз никто возражать не стал. Похоже, что предложение Манивальда попало в самую точку, а Ху Юньгэн своими соображениями по поводу его стратегии привел дополнительные, очень важные аргументы, ответившими на все вопросы. Один кланлидер за другим кивнули, соглашаясь с новой стратегией. Манивальд ликовал. Можно и не быть лидером альянса формально. Главное – фактически управлять им.

И тут перед его глазами мелькнуло сначала одно присланное

в кланчате письмо, а потом сразу еще два с небольшим интервалом. Это был условный сигнал от приславшего первое письмо, что надо бросить все дела и немедленно ознакомиться с посланием. Во всех кланах использовали схожие системы, поскольку кланлидерам традиционно слали много писем, и без условного сигнала о важности послания от заместителей, оно могло оставаться непрочитанным часами, пока до него не доходили руки.

Тут же прочитав письмо, Манивальд ошалел. Открыв глаза, он заметил по характерным позам, что и остальные кланлидеры что-то читают, и на их лицах тоже можно заметить множество эмоций от удивления до негодования. Скорее всего, послания на ту же самую тему. Первым тишину прервала Минчжу:

– Ну что же, насколько я понимаю, вариант с уходом из параллельного мира теперь значительно осложнен, даже если мы вдруг решим снова к нему прибегнуть. Это еще если говорить мягко.

Глендаин III, окрестности крепости Гормлэйт.

На экстренном совещании Государственного совета короля гномов, так поначалу его шокировавшее предложение Тратроина по поводу альянса с орками неожиданно для Глендаина III нашло множество поборников. В результате и сам король был вынужден признать разумность предложения, приказав тут же организовать переговоры с королем орков. Отношения орков и гномов трудно было назвать спокойными, постоянные сражения с ними происходили гораздо чаще, чем хотелось бы самим гномам, будучи обусловленными стилем жизни орков. В отличие от гномов, честно трудившихся и на земле, и под землёй, и ценивших прежде всего тех, кто работает наиболее усердно, у орков наибольшие почести воздавались грабителям, совершающим успешные набеги на соседей.

Учитывая постоянные войны между орками и гномами, король орков Вахтиган Урлан был шокирован предложением гномов совместно отправиться на войну не в меньшей степени, чем первоначально сам король гномов. Но союз гномов и орков таки был заключён, когда король гномов выложил на стол решающий аргумент. Какими бы плохими не были отношения орков и гномов, им было не сравниться с той ненавистью, которая всегда царила между орками и эльфами.

Утонченные эльфы никогда не стеснялись в выражениях, высказываясь об «этих примитивных животных», как они именовали орков. Для того, чтобы полностью выразить свою точку зрения об этих потных, постоянно сопящих и чавкающих

примитивах, эльфы использовали самые яркие метафоры, и, учитывая природную склонность к изящным искусствам, звучали их речи предельно уничижительно.

В свою очередь, у орков было все прекрасно и со слухом, и с памятью, поэтому любые сражения между орками и эльфами всегда отличались особой ожесточенностью – стороны если и брали пленных, то с одной целью – устроить публичную казнь с особой жестокостью.

Стоило только королю орков услышать, что союз с гномами нужен, чтобы опередить эльфов, которые тоже мечтают наложить руку на потрясающий своими масштабами параллельный мир, как гномы были им объявлены исконными железными братьями по подземному миру, с которыми у орков были лишь временные, уже и непонятно по какой причине возникшие недоразумения, теперь, к счастью, полностью преодоленные. И Вахтиган Урлан приказал спешно собирать оркскую армию в поход.

Пока шли приготовления, два короля обговорили и то, как защищать свои земли, если эльфы, разъярённые тем, что их опередили, вместо похода в параллельный мир решат захватить их королевства. Каждый из королей оставил по пять тысяч регулярных войск, а назначенным на время завоевательного похода наместникам было поручено провести немедленную мобилизацию всех годных к военным действиям.

С учетом этого, а также сил, которые имелись у союзников как гномов, так и орков, наступающую армию эльфов, если те решатся на такие действия, встретят войска, способные препятствовать их успешному продвижению неделями. Сдерживанию врага будет способствовать и пересеченный, а временами *чрезвычайно* пересеченный, рельеф горной местности. А за это время можно в случае чего вернуться из параллельного мира и ударить эльфам в тыл.

Вот так достаточно неожиданно для самого себя король гномов и оказался бок о бок с королем орков во главе объединенной армии гномов и орков.

Сам король гномов восседал на мощном приземистым муле, защищённом позолоченными доспехами из мифрила, король орков передвигался на матером седом волке-вампире, тоже в доспехах, причем, как с удивлением отметил при первой встрече король гномов, гномьей работы. Впрочем, подумал Глендаин III, в плену у орков томится не один гном-кузнец экстра-класса, учитывая, что в битвах орки всегда старались захватить гномов живыми, либо для обмена на своих пленных, либо для развития своей экономики.

Король орков выглядел очень внушительно – мифриловые

доспехи со шлемом в виде черепа, овальный щит с выгравированным пылающими красными рубинами гербом королевства, закинутый за спину, внушающее уважение черная массивная палица. Сам король гномов был снаряжен не менее добротно, но его доспехи, хоть и были легендарного качества, так ярко и свирепо не выглядели. Он считал, что это ни к чему, король должен внушать уважение не внешним видом, а своими делами на благо подданных.

Общая численность гномье-орочьей армии достигла сорока пяти тысяч опытных воинов с явным преимуществом по численности гномов. Впрочем, оно уравновешивалось тем, что практически каждый орк привел с собой прирученного волка, а некоторые и волков-вампиров. Подавляющая часть из них не достигала тех размеров, как волк-вампир короля орков, и ездить на них с могучей орочьей комплекцией было нельзя, но в битве волки были грозной силой.

Спешка себя оправдала – армия гномов и орков успела прибыть к переходу в параллельный мир раньше армии эльфов. Глендаин III и Вахтиган Урлан прекрасно знали, что недавно созданный альянс из пришлых кланов объявил себя хозяевами как крепости Гормлэйт, так и самого перехода. Ни гномам, ни оркам не было до этого дела, пока они не узнали, какие сокровища скрываются в параллельном мире.

Полученная от шпиона у эльфов информация немедленно изменила их отношение к захвату как крепости, так и перехода в параллельный мир самозванцами. Есть ли у них права на крепость и переход? Да какие у них могут быть права, если в этих местах тысячелетиями сражались за владение каждым клочком земли древние и могущественные королевства гномов, орков, гоблинов и эльфов! А тут пришли какие-то новые кланы, причем в каждом из них пестрым-пестро намешано представителей всех рас, что только есть в мире, и претендуют на такую стратегическую собственность? Не бывать этому!

Презрение двух королей к альянсу кланов было так велико, что они даже не собирались вступать с ним в переговоры. В поход выступили сразу, как были готовы, начав перекидывать воинов армии порталами в ущелье в километре от перехода в параллельный мир. Несколько часов понадобились на перемещение всех сил и приготовления к штурму.

Когда обе армии были полностью готовы, а добиться этого удалось только к трем часам ночи, Глендаин III и Вахтиган Урлан дали условные сигналы своим маршалам, и те скомандовали выступать. Тысячи орков и гномов хлынули к крепости, таща на скорую руку сделанные лестницы в руках. Только тут

немногочисленные патрули заметили угрозу и заметались по стенам, зовя на помощь. Вскоре к ним присоединилось еще несколько десятков воинов. Осознав, какие огромные силы надвигаются на них, они, даже не пытаясь защищаться, быстро исчезли со стен, а через несколько секунд повзлетали в воздух на белых грифонах и быстро пропали в темноте. Никто им не препятствовал.

Пять минут – и крепость была полностью взята под контроль. Первые ворвавшиеся тут же распахнули ворота, и огромная армия хлынула во двор. Король гномов уже знал, что изготовленные и установленные его лучшими мастерами ворота в проходе кем-то были недавно взломаны. Они так и валялись с тех пор прямо там. Владевшие телепортами воины запрыгнули на карниз перед проходом и принялись крепить верёвочные лестницы, по которым поднимутся мастера, которые начнут сооружать деревянный мост.

При стоимости в тысячу золотых за заклинания высшего пятого уровня владели ими только лучшие воины, им либо выделялись на приобретение средства по линии военного ведомства, либо они сами получали свитки в данжах высшего уровня сложности. При планировании перехода обсуждался вариант, что можно сбросить сразу несколько верёвочных лестниц, но главной проблемой такого варианта по времени было поднять к проходу волков из армии орков и вьючных мулов гномов. Для них верёвочные лестницы однозначно не подходили.

Конечно, можно было бы поднять животных к проходу в специальных люльках, но в этом случае переход затянулся бы на несколько суток, что было абсолютно неприемлемо. По данным от шпиона при дворе короля эльфов, сводная армия гномов и орков опережала эльфов максимум на сутки.

Поэтому лучшие мастера гномов перед штурмом крепости за несколько часов изготовили в окрестном лесу все необходимые элементы для монтажа деревянного моста с крыши самого высокого здания прямо к проходу. Схему такого моста оказалось сделать достаточно несложно – несколько мастеров-гномов сделали все необходимые замеры, ещё когда готовились поднимать и устанавливать изготовленные по заказу альянса ворота. По старой привычке, на всякий случай. Привычке, которую веками взращивала и поддерживала щедрыми подарками секретная служба при короле гномов.

Два часа – и мост был собран и установлен слаженными действиями лучших мастеров-гномов. Видно было, что для орков такое быстрое появление моста, словно из ниоткуда, было сродни чуду и сильно укрепило репутацию короля орков, пошедшего на неожиданный союз с гномами.

Как только мост был готов, первыми в переход отправили по сотне бойцов из личной гвардии каждого из королей. Они должны были захватить его и установить контроль над ним и со стороны параллельного мира. Спустя пять минут назад вернулся посланный с ними гонец короля гномов. Низко поклонившись обоим королям, он сообщил, что цель достигнута, проход очищен от чертей и контролируется.

Тут же был дан сигнал выступать, и основные силы армии хлынули по мосту в переход. Собравшие мост гномы-мастера тщательно следили, чтобы ни на крыше здания, ни на мосту одновременно не скапливалось более сотни воинов и волков, или полсотни мулов. По их расчетам, такое количество и крыша, и мост могли выдержать, большее могло привести к катастрофе.

Полностью армия смогла перебраться в другой мир только через одиннадцать часов. Все это время войска отводились вниз по горной дороге на равнину, и шатер за шатром разбивались прямо на лугах. Во все стороны рассылались разведчики, чтобы собрать как можно больше информации о противнике и целях для последующей атаки. Всю поступающую информацию придворный картограф Глендаина III тут же тщательно наносил на карту. Поскольку у короля орков такого сотрудника в штате не было, договорились, что для него будет изготовлена копия, на которую каждые несколько часов будет вноситься новая информация. А пока что король орков может приходить на совещания в шатер короля гномов.

Тем временем гномы-мастера разобрали недавно возведенный мост и тут же его сожгли прямо на центральной площади крепости.

Почти сразу же был обнаружен и небольшой городок по ту сторону хребта, и было решено захватить его сразу, как будет определена ближайшая стратегия действий. Все, что пока успели обговорить два короля на данный момент, так это как они будут делить захваченную землю – каждому будет доставаться ровно по половине. А уж сколько он из этого будет выделять для примкнувших к походу союзников, всяких корольков и герцогов с небольшими силами, это уже его дело.

Одним из ключевых вопросов было, что делать с проходом в параллельный мир. С одной стороны, оставлять его без охраны не хотелось, в этом случае появившаяся армия эльфов без труда также сможет войти в параллельный мир. С другой стороны, оставлять на его защиту слишком большие силы также было опасно – могло не хватить войск для сражений с местными противниками. После дискуссий с привлечением лучших стратегов было решено оставить для охраны туннеля две тысячи

воинов. Им было велено разбить лагерь у перехода и сооружать укрепления прямо в туннеле, чтобы не дать эльфам даже войти в него. Учитывая узость туннеля даже после проведенных работ по его расширению, и сотни воинов должно хватить, чтобы долго сдерживать в нем эльфов. Остальные будут пополнять силы сражающихся, а также охранять переход с другой стороны на тот случай, если отбивать туннель пожалуют местные.

О том, какой армией располагают эти самые местные, два короля пока себе ясно не представляли. Глендаин III поделился с Вахтиганом Урланом тем, что узнал сам от мастеров, что устанавливали ворота для туннеля по заказу альянса кланов. А они, внимательно прислушиваясь к разговорам в процессе установки, узнали, что по ту сторону властвует армия ада, и ее представителей, чертей, можно увидеть прямо в туннеле. Тогда же несколько гномов смогли и самолично узреть этих самых чертей, во время неудавшейся попытки установить вторые ворота с другой стороны туннеля.

Помимо этого, известно было, что кроме чертей у армии ада есть также такие виды воинов, как бесы и демоны, но, как они выглядят и сражаются, никто не знал. При штурме перехода и зачистке окрестностей пока что попадались только черти, но разосланные по окрестностям разведчики уже рапортовали и о внешнем виде бесов. О том же, как выглядят и сражаются демоны, не знал еще никто.

Глава 3
Награда нашла героя

Трой, подземный грот, параллельный мир

Итак, теперь все зависит от Манивальда. Вариант пробиться обратно вместе с его отступающей армией, похоже, отпадает – судя по письму, покидать параллельный мир армия альянса явно не собирается. Ну что же, теперь посмотрим, клюнет ли он на мой квест, это была бы неплохая разминка, если все организовать по уму.

В ожидании ответа от Манивальда, я решил как следует оглядеться на предмет того, можно ли извлечь какие-то возможности из грота, в котором мы все внезапно оказались? Мало ли, и тут найдутся варианты для прокачки, какие-нибудь уходящие вглубь пещеры с данжами, которые надо срочно очистить от мобов и сокровищ! Внимательного изучения местности требовали и правила банальной безопасности – кто его знает, вдруг и сюда доберутся силы ада, и понадобится срочно линять. Да, этим бы надо было озаботиться прямо вчера, но я тогда был как выжатый лимон, а утром меня больше волновало, останусь ли я жив по причинам, с гротом никак не связанным. Ну что же, теперь пришло время исправить упущение.

До этого эликсир на ночное зрение я не пил, для уверенного передвижения хватало и того света, что шел от щедро облепивших бока валунов фосфоресцирующего мха. Но этого света хватало метра на три в высоту, а по прямой, дальше метров двенадцати, тоже ничего видно не было. Выпил эликсир, огляделся снова. Теперь края грота уже слегка угадывались, общая площадь составляла, по предварительным прикидкам, километра полтора квадратных. Посмотрел ввысь, но там ничего так и не смог увидеть. Это какая же у него высота?

Обойти сначала всю территорию по краям на предмет входов-выходов на поверхность и таинственных пещер, или сначала изучить крышу того подземного мира, в котором мы случайно оказались?

Решил начать со второго. Не видно снизу? Ничего, есть и другие варианты. Использовал сразу оба – вызвал пета, и приказал лететь прямо вверх, а сам на грифоне последовал за ним. Принц было пытался удариться в сантименты, мол, давно не виделись, но приказ тут же выполнил, успев только лизнуть меня в щеку. А я ознакомился с оповещениями, в соответствии с которыми Принц взял за наши вчерашние подвиги два уровня. Я

даже удивился, пет настолько оторвался от меня по уровням, а на два новых уровня все же хватило. Видимо, по предыдущему опыту вплотную подобрался к взятию нового уровня, и едва хватило еще на один после него, только так я это и мог объяснить.

Я прекрасно помнил, что у пета навык поиска тайников прокачан получше, чем у меня, так что если где-нибудь на своде найдется что полезное, его шансы найти это повыше моих. Да и совмещение двух картин – моего обычного зрения и его эхолокации также увеличит шансы заметить что-нибудь, что пригодится впоследствии.

Тайники ведь разные бывают, не только с драгоценностями. Меня, к примеру, вполне бы устроил сейчас и какой-нибудь невидимый снизу выход на поверхность. Пригодится для прокачки на поверхности, или для бегства в случае очередных проблем. Я, конечно, не ожидал, что тут тоже установлен какой-нибудь артефакт, не позволяющий открывать порталы, более того, точно знал, что его тут не было, иначе мы бы сюда вчера и не попали, но кто его знает, что и когда может пригодиться? Запас карман не тянет!

Вверх мы пролетели не менее полкилометра, прежде чем я стал различать смутные границы свода грота, еще до того, как они появились на эхолоте пета. Получалось, что высота грота минимум метров девятьсот.

Внезапно на эхолоте Принца от потолка отделилось множество мелких точек и направилось в нашу сторону. Своим зрением я их не видел, но на то и эхолот, чтобы замечать такие вещи. Может это быть опасностью? Обратил внимание, что пет значительно ускорился, и даже издал какой-то довольный свист. Значит, опасности нет. И даже легко догадаться, с чем мы столкнулись. Похоже, стая летучих мышей. Вряд ли в этой темноте будут ютиться в таких числах какие-то другие летучие твари.

Буквально несколько секунд, и нас окутало настоящее облако из летучих мышей самых разных размеров. Конечно, ни одна из них и близко не приближалась по размерам к моему пету, самые крупные были не больше трети в длину. Несколько секунд суеты, а потом внезапно вся стая выстроилась сразу за нами клином, острием которого стал мой пет. Ну да, учитывая, что полное наименование моего пета «Принц летучих мышей» – другого я и не ждал.

Подлетев к потолку, мы полетели вдоль него. Несколько секунд – и такое же облако мелких целей на экране эхолота взметнулось с потолка справа, а потом и слева. Летучих мышей к нам примыкало все больше и больше, они подлетали, признавали

моего пета за главного, и тут же выстраивались за предыдущими примкнувшими, делая наш клин все больше и больше по размеру. Пару минут полета вдоль свода грота – и за нами следовали уже тысячи попискивающих партнеров.

Это надо было использовать, и я сказал Принцу:

– Узнай у них, есть ли под куполом выходы на поверхность, или какие-нибудь пещеры, в особенности с опасными хищниками, которых они опасаются. Проверь их, а потом прилетай. Покажешь мне все, что найдешь интересного.

Прекрасно зная, что интеллект пета возрос так, что он меня отлично понял, я развернул грифона и полетел вниз. Раз у нас появились проводники и старожилы, знающие тут каждый сантиметр на поверхности, он справится при их помощи и сам, а я использую освободившееся время для чего-нибудь более полезного.

Неплохим мотиватором для принятия такого решения служил и специфический запах, забивший мои ноздри в таком необычном окружении. Мой пет был очень даже чистоплотным зверем, но про местных летучих мышей я этого сказать никак не мог. Страдал не только мой нос, даже глаза начали слезиться от резкого аммиачного запаха. Оно и понятно, для этих летучих тварей вряд ли закладывали возможный сценарий, по которому они могут стать петом игрока, поэтому к чему им отличаться от обычных летучих мышей?

В данный момент наиболее полезным мне казался завтрак с Адельхейд и Ликволом. Я надеялся, что они уже как следует выспались после вчерашнего приключения, и готовы к новым. Угадал я только наполовину. Когда я спустился к нашему биваку и спрыгнул с грифона, Адельхейд радостно улыбнулась мне, а вот эльф все еще благополучно тух на своих мехах. Я даже немножко и позавидовал ему – темно, мягко, и не надо подрываться пораньше, чтобы узнать, оставят тебе жизнь в десять утра, или тупо грохнут.

Адельхейд радостно сообщила мне, обнимая:

– Пять минут назад приходил гонец от короля, милый! Перфундар вызывает тебя!

– У него еще и гонец в штате остался, надо же! – проворчал я, досадуя, что мои планы на тихий спокойный завтрак сорваны. Но делать нечего, пришлось идти сразу же. Я уже неплохо поднял с королем репутацию, и не стоило терять честно заработанные баллы из-за неторопливости. Пусть я не его подданный, и пусть у него уже нет армии, но мне, скорее всего, придется прокачиваться именно тут, и венценосный НПС, дружественно настроенный, может помочь мне существенно ускорить этот процесс. От кого

мне еще тут получать самые серьезные квесты с самыми лакомыми возможностями, как не от короля? Значит, он говорил, что у него тут резиденция у костра на берегу озера? Ну что же, поищем!

Поиски много времени не заняли, короли при феодализме личности все же довольно популярные, и, несмотря на внезапный переезд с базы в грот, подданные уже знали, где его можно найти, подсказывая мне дорогу по всему маршруту. Я ожидал увидеть что-то наподобие военного совета, на который меня позвали поделиться ценными мыслями, но Перфундар меня удивил. Когда я подошел к костру, он в полном одиночестве сидел на наспех сколоченном из каких-то досок троне, и задумчиво смотрел на пламя.

– Здравствуйте, Ваше Величество! – учтиво поздоровался я.

– Здравствуй, Трой! – оживился король, – проходи, присаживайся. Вон тот валун лежит прямо у костра, и неплохо за ночь нагрелся. Я даже сам хотел на него пересесть, но не положено, король должен сидеть на троне.

«Ни фига себе учтивость!» – приятно удивился я, и, конечно, отказываться не стал. Камень, действительно, оказался приятно теплым, да еще и по форме комфортен для моих ягодиц. Тут же нахлынули воспоминания, как мы выезжали на шашлыки с моей семьей, и как приятно было после еды отвалить от прогоревшего очага крупный камень и посидеть на нем, когда вечерняя прохлада уже заставляла ежиться от холода.

– К счастью, Трой, мой камергер уцелел, и даже успел спасти мою коллекцию артефактов. Они лежат, завернутые в шкуры, как раз справа от тебя. За оказанную тобой трону услугу выбери пять любых из них, и мы в расчете! – и Перфундар ткнул пальцем в сторону артефактов.

Я тут же повеселел. Вот это, я понимаю, вызов к начальству! Если бы в моей жизни в реале было также, я бы на работу ходил с радостью! Тут же мелькнула мысль, а что, если отказаться от его предложения, таки король сейчас в реальных проблемах, может, оценит мое великодушие, и репутация еще вырастет? Но тут же от этой идеи отказался – повышать репутацию, отказываясь от ценного лута для того, чтобы получить новые возможности заработать такой же лут, как-то тупо. Да и как отреагирует НПС на отказ от лута в игре, где он главный смысл, тоже полностью не понятно. Может, будет предлагать после этого только задания без лута, раз он мне так откровенно не нужен. Да, все же не стоит ломать ему мозг. Заложенные скрипты надо уважать.

Поблагодарив короля, я тут же развернул шкуры, и погрузился в приятную работу. Тимпул молодец, несмотря на

поспешность эвакуации, в коллекции артефактов короля было на что посмотреть. Шесть десятков предметов, причем только легендарные и уникальные. Оружие, музыкальные инструменты, броши, что-то тряпичное, и даже какой-то ремень с пряжкой. Опаньки! Свиток! И не какая-нибудь фигня за тысячу золотых с полетом или телепортом, а свиток с необычной магией. Его-то я и схватил первым. Выскочило описание:

Бодрый дух.

Ну вот, та же хрень, что обычно, фиг точно поймёшь, что это за заклинание, пока не сломаешь печать. Но однозначно, беру. Даже если, как и написано, просто подымает бодрость, то и это неплохо – в длительных битвах самое то.

Осталось выбрать четыре предмета. Конечно, тут же подумал об Адельхейд, и взял посмотреть брошку. Щедро усеивающие двухсантиметровую золотую бабочку бриллианты рассыпались костром искорок, выглядя сногсшибательно. Но для меня было важнее другое.

Брошь очарования. Уникальная. Грациозность увеличивается на десять процентов, агрессия любого встречного снижается на пятнадцать процентов. Шанс переубедить оппонента в споре повышается на десять процентов.

Туды ж его в качель! Первые два стата очень лакомые, и моей девушке очень бы даже пригодились. Будь у вещи только они, я бы схватил брошь в предвкушении радостного писка Адельхейд, когда она ее увидит. Но я, с моим опытом различных проклятий, рассматривал теперь любые вещи не только с учетом потенциальных преимуществ, но анализировал их и на возможный негатив. И третий стат мне совсем не понравился. Девушка у меня горячая, и часто любит чрезмерно рисковать. Ну, по крайней мере до того, как едва не погибла в пещере от рук оборотней, и впечатлилась от этого не на шутку, точно любила, и не факт, что снова не вернется к рискованному поведению. И третий стат означает, что каждый раз, когда мы будем спорить с ней о том, что ей делать рискованно или нет, у нее будет благодаря броши лишние десять процентов переубедить меня согласиться разрешить ей какую-нибудь опасную глупость.

Или, если мне придется убеждать ее, что я сам должен рискнуть, считая риск оправданным, она будет иметь дополнительный шанс отговорить меня. Нет, ну его в топку такие сувениры, пусть с ними сам король балуется, навешивая на своих фавориток. А своей любимой я рисковать точно не намерен. Ну и своим стилем игры тоже, конечно. Его и так уже подпортило проклятие от Ликвола, вот и нечего навешивать на себя

дополнительные проблемы.

Аккуратно положив драгоценность на место, продолжил осмотр остальных раритетов. Старался особенно не тянуть, как-то неудобно в присутствии короля копаться в его имуществе, пусть и с его разрешения. Минут за пять выбрал еще четыре вещи, помимо свитка.

Ремень военных дел мастера. Легендарный. Плюс пять к ловкости, плюс четыре к интеллекту, шанс критического урона – 10 процентов.

Бандана творца. Легендарная. Плюс пять к интеллекту, плюс пять к ловкости, шанс гениального озарения – 5 процентов.

Меч героя. Легендарный. Плюс пять к силе, плюс четыре к ловкости, шанс критического удара выше на 10 процентов. Минимальный параметр для использования: сила – пятьдесят.

Перо ассасина. Легенда гласит, что Аттори мужественный, оказавшись в окружении врагов, смог выбраться из окружения, ухватившись за ноги пролетавшего мимо орла. Легендарное. Плюс пять к удаче, плюс четыре к ловкости, плюс пятнадцать процентов к высоте прыжков.

Ну вот, как-то и без брошки сложилось. Ремень и свиток мне, перо, тоже, кстати, сделанное из золота и усеянное брильянтами – Адельхейд, бандану они с эльфом вместе смогут юзать, хотя, у эльфа, конечно, будет приоритет на использование, как у мастера экстра-класса, а меч тупо возьму на продажу. С такими статами тысяч за семь-восемь сдадим в лавку.

Тут мне пришла в голову мысль, что у меня прямо сейчас складывается удобная ситуация, чтобы разжиться новыми квестами у короля. Он ничем не занят, репутация с ним прокачана, чего же тянуть? Тем более, что был он королем огромного королевства, и наверняка знает множество данжей в его пределах. Как же завязать разговор?

– Большое спасибо, Ваше Величество, я выбрал причитающиеся мне артефакты! – с этими словами я поклонился королю, – может быть, я еще чем-то могу помочь Вашему Величеству?

– Эх, Трой, времена-то изменились! Даже та моя просьба, что ты не успел выполнить, помогая моим подданным получить новое достижение, уже может и не пригодиться! У меня же больше нет армии! – несколько меланхолично ответил король, не отрывая взгляда от языков пламени.

– Ваше Величество, я предложил Манивальду использовать

Ваше задание мне при помощи его воинов. Так что, если он согласится, мы сможем дать прикурить демонам!

Король оживился прямо на глазах:

– Вот именно, Трой, дать им прикурить адского огня! Молодец! Рад, что Манивальд уцелел, и у него еще есть воины, в отличие от меня! Признаться, я не был уверен в этом, мне казалось, что силы ада должны были вырезать всех, оставшихся на поле боя! Расскажешь мне об итогах переговоров, если Манивальд не согласится, я сам пойду убеждать его на вылазку! Да и сам пойду с его воинами!

Вот этого личного участия короля в предстоящей вылазке мне лично хотелось бы избежать. Ну не везет Перфундару с боевыми действиями, как говорится, ноль побед и масса поражений. Да и не дай бог, его удача закончится, и его самого грохнут, и мне что, прокачивать репутацию заново с новым королем?

– Думаю, Ваша жизнь, Ваша Величество, слишком дорога Вашим подданным, чтобы Вы ею рисковали без крайней необходимости! – учтиво сказал я, – Вам еще нужно будет организовывать заново жизнь в стране после ее освобождения от адской армии. Это величайшая ответственность, и рисковать в какой-то пустяковой вылазке явно не стоит.

– Может быть ты и прав, Трой, может ты и прав! – снова погрузился в меланхоличное настроение король, – но как же далеко еще до нашей победы над демонами! Что касается твоей возможной помощи королевству, не подскажешь, что ты сам-то хотел бы получить взамен?

Тут уже я задумался. Что мне сейчас наиболее актуально? Денег завались, артефактов навалом… да их и можно купить за деньги… прокачка уровней! Чтобы побыстрее выполнить третий этап. Да, это мой приоритет! Что же еще? Да, пожалуй, это завязшая в зубах проблема с проклятием Ликвола! Получается, последнюю жизнь на первом этапе я во многом потерял именно из-за него, скастовав заклинание, оказавшееся для меня смертельным, чтобы спасти эльфа. Очень бы не хотелось снова также влипнуть. Да и эта необходимость не разлучаться с ним больше, чем на два дня, она уже откровенно достала. Так что это тоже приоритет, и как бы ни важнее первого.

– Мне бы, Ваше Величество, такие задания, во время которых можно перебить побольше врагов и поднять уровни. А также очень бы хотелось, чтобы наградой стал бы артефакт или достижение, по которому я бы мог не допускать, чтобы меня контролировали другие при помощи чар. Чтобы никакое там очарование или проклятие не смогли на меня действовать! – твердым голосом, как и подобает воину, сказал я.

Король одобрительно покивал, и как-то странно на меня посмотрел. Я так даже и не понял, почему вдруг такая хитринка мелькнула в его взгляде? Все разъяснили только прозвучавшие слова Перфундара:

– Ну, Трой, ты еще тот затейник! Я так понимаю, втрескался по уши в свою Адельхейд, но все равно хочется сходить на сторону, а совесть-то мучает?

Ну, вот и что ему отвечать? Рассказать про Ликвола – так ему тут же отрубят голову, никому перспективы попасть под его очарование не смогут понравиться. Да рассказать-то и не смогу, зная, что эльфа тут же грохнут – подцепленное от Ликвола проклятие мне попросту не позволит.

Попытаться описать ситуацию окольными путями? Так и это я уже пытался сделать с Фонуаром, и чем все закончилось? Подземным заточением и цепями лично для меня и объявленной охотой на нашу компанию по всей карте?

Пожалуй, версия короля, хотя и несколько оскорбительна для моих взглядов на нормальные отношения с любимой женщиной, все же самый неплохой вариант для того, чтобы добиться искомого. Пришлось осторожно кивнуть, соглашаясь с королем. Одно хорошо, его печали как рукой сняло, и он заметно оживился. Ох, ты уж эта мужская солидарность, на многое же ты способна! Даже улучшить королевское настроение!

– Есть, пожалуй, один вариант, как тебе можно было бы помочь с твоими амурными делами, но есть загвоздка, пока ты еще не сможешь им воспользоваться по своему уровню. Стартовать по нему нужно с двухсотого уровня, не меньше, если хочешь иметь шанс добраться до конца живым. Никаких друзей-товарищей взять с собой нельзя, испытание там для одиночек. Ох и сложно там все, но итог именно тот, что тебе нужен.

Успешно пройдя данж, получаешь достижение «Железная воля». Суть достижения – очарование там, или любые другие эмоции тех, кто тебя окружает, не могут повлиять на твое сознание, и твои действия, если ты этого не хочешь. Да и свои эмоции, говорят, с этим достижением намного лучше контролируешь. Делаешь то, что разумно делать, а не то, что хочется.

Я и сам хотел его получить, но эти государственные дела, эта постоянная занятость.… А так, к моменту нашествия армии ада у меня было пятнадцать воинов с таким достижением, и всех я расставил на руководящие посты. Честно могу сказать – стали они моей лучшей опорой. Эх, а сейчас все уже в сырой землице! – снова взгрустнул король.

«Вот оно!» – обрадовался я. И данж расположен прямо здесь, в

параллельном мире, не надо возвращаться в основной. Осталось уговорить короля поделиться более подробной информацией. Ясно, что это не будет квест, раз это нужно мне самому, но это же и не обязательно, учитывая, что награды по квестам не так и велики. В них, по сути, наиболее привлекательна денежная часть, поскольку опыта дают не так и много. Но и с деньгами у меня проблем нет.

– Буду признателен, Ваше Величество, если Вы расскажете, как я могу получить это достижение, а я уж постараюсь принять все необходимые меры, чтобы пройти по этому пути до победного конца! – снова твердо и даже немного напыщенно заявил я, стараясь соответствовать имиджу лихого гусара, популярного во все века во всех народах.

– Да, действительно, ничего же не мешает тебе сначала получить двухсотый уровень, а потом уже и заняться им, Трой! Ох, и на что только не готовы мужики ради прекрасных глаз этих чаровниц! Поверь, придется тебе совсем не сладко! Картограф! – внезапно закричал король, заставив меня от неожиданности вздрогнуть.

– Да, Ваше Величество! – как из-под земли вырос пышно разодетый гном. И откуда, он, блин, появился-то? Звал бы король ассасина, еще понятно, так это же картограф, чернильная душа! Вот совсем не понял.

– Притащи-ка мне карту Эртальского уезда! – приказал король.

– Сей минут, Ваше Величество! – и картограф исчез также внезапно, как и появился.

– А как он так, Ваше Величество, внезапно появляется и исчезает? – таки не выдержал я, – телепортацию использует?

Король рассмеялся:

– Нет, никакой телепортации, без необходимости мой картограф магию не тратит. Понимаешь, Трой, профессия картографа требует наносить мельчайшие подробности на карту не только в своих землях, где нет необходимости таиться, но и в чужих, в том числе и враждебных. Анфир у меня по этой части… да, уже лет как семьдесят! Как пришел еще зеленым юнцом ко двору по рекомендации от одной прелестницы…, впрочем, это уже совсем другая история. И все это время он, в основном, путешествовал по миру. И, раз уж жив до сих пор, значит, умеет слиться с ландшафтом, который изучает, и не выделяться!

Да уж, вот так, заранее не зная детали, и не поймешь, что картограф по умению маскироваться может и ассасина переплюнуть!

Еще через минуту мы уже стояли над расстеленной на

плоском валуне картой, принесенной картографом, и король принялся водить по ней указательным пальцем, бормоча:

– Где же это… вроде было здесь… ага! Значит, запоминай, Трой – двести двадцать километров на восток от моей столицы, Бампхота, попадаешь в эту лощину, и двигаешься до ее края. Здесь, у одинокой черной скалы, стоишь пятнадцать минут совершенно неподвижно. Простоишь это время, откроется портал. Вот в него и прыгаешь, а дальше уже, как и что – не знаю. Так подробно своих воинов, прошедших это испытание, не расспрашивал, думал, успею еще, как сам соберусь за достижением. Одно скажу – часть из них вернулась после него седыми. Не говоря уже про тех, кто отправился на испытание, и больше мы их никогда не видели.

Мощное напутствие, и жутковатое, если честно. Впрочем, я понимал, что король не пытается меня запугать просто так, а предупреждает о сложности испытания, чтобы я шел к нему, понимая его серьезность.

Ну что же, то, что мне было нужно, я от короля получил, и как бы ни с избытком! Поблагодарив, откланялся, нечего слишком долго отвлекать монарха от важных дел. Пусть на сегодняшний момент самым важным из них и является разглядывание языков пламени в ровно горящем костре, раз уж нет больше ни армии, ни королевства.

Вернувшись к Адельхейд, обнаружил, что Ликвол уже проснулся, и вгрызается в кусок благоухающего говяжьего пирога.

– И откуда у нас это счастье? – приятно удивился я.

– Так мы вчера, когда объявили эвакуацию через портал, успели в таверну забежать, и сразу на рисепшен рванули. Заказали двадцать блюд второго – этого самого пирога, да еще и дюжину яблочных пирогов из десертов. Я подозревала, что с комфортом на новом месте будет не очень, – объяснила Адельхейд, – а что это у тебя в руках?

– Какая ты у меня хозяйственная-то оказалась, красавица моя! – похвалил я ее, получил в ответ свой пирог и уселся завтракать. Артефакты я положил рядом, махнув рукой, что мол, позже объясню. Голод разыгрался нешуточный, да и немудрено, учитывая, сколько эмоциональных моментов на меня обрушилось прямо с утреца.

После пирога тщательно вытер руки и начал раздавать подарки. С удовольствием услышал и обрадованные вопли Адельхейд, получившей свое перо ассасина, и кивнул воодушевленному от новых перспектив в творчестве эльфу, тут же надевшему на себя бандану творца.

Дело перешло уже к яблочному пирогу, когда, наконец,

вернулся пет. Весь прямо надувшийся от важности, значит, явно что-то интересное со своими собратьями по летуче-мышиному племени нашел. Впрочем, это не помешало ему отвлечься на то, чтобы тоже ухомячить целый говяжий пирог. Да уж, прошли те времена, когда он мог насытиться осьмушкой такого пирога, теперь ему подавай его целиком, морду раскормил с ростом уровней, жуткое дело!

Я пета не торопил, настроение у меня было какое-то такое легкое. Давно такого не было, словно глыба с плеч упала. Ну да, и ведь действительно упала, три месяца я стремался, пройду ли на второй этап, а последние две недели еще и дополнительно – доживу ли с единственной оставшейся жизнью вообще до конца первого этапа. Есть очень веские основания вздохнуть свободнее теперь, когда все эти переживания ушли в прошлое. Главное, чтобы от эйфории крышу не снесло, а то сделаешь на радостях какую-нибудь непродуманную глупость, и будешь потом жалеть на круге возрождения.

Глава 4
Призрачная угроза

Адельхейд и Ликвол настояли на том, чтобы сопроводить меня во время осмотра предполагаемой находки пета. Так что, едва Принц дожевал пирог и тут же встал на крыло, призывая меня писком следовать за ним, полетели мы следом уже всей троицей.

Пет сразу взял курс на самую дальнюю часть свода грота. Что же, может там самое важное из того, что он нашел, или вообще интересная находка лишь одна? Времени полно, так что не будем гнать лошадей. Несколько меня удивило, что летели мы очень низко, не пытаясь подняться к своду. А подлетев к краю грота, пет уверенно приблизился к черной дыре в стене, расположенной всего метрах в десяти от земли, и влетел без всяких колебаний прямо внутрь. Надо же, похоже, его находка вообще не связано со сводом, а находится прямо у земли.

Нам пришлось спрыгивать с грифонов, найденная Принцем каверна не подразумевала возможность летать в ней на них. Шириной она была всего метр с небольшим, а высотой под два метра. Сразу же бросились в глаза слишком уж правильные для природы очертания отверстия, его искусственный характер подтверждал и коридор такой же формы. Пет встал у левой стенки, ожидая моих указаний.

– Ну что же, пьем эликсиры на ночное зрение, и идем на разведку, – отдал я приказ, ступая по коридору первым. Да, вот он настоящий кайф от игры, которого я долго был лишен из-за своих совершенно особых условий участия в ней – идти вперед по новой локации, в ожидании интересных открытий или находок. Не стал бы пет приводить меня сюда с таким загадочным видом, будь тут обычная небольшая пещерка в стене. Нет, тут явно найдется для нас нечто интересное. На это намекало и отсутствие резкого запаха от летуче-мышиного племени. Будь пещерка небольшой и нежилой, летучие мыши всяко бы ее облюбовали для проживания, и знатно бы уже изгадили.

Полсотни шагов по ровному коридору, а затем, совершенно неожиданно, тупик. Казалось, коридор заканчивается просто ровной стеной. Впрочем, пет своим поведением усиленно намекал, что не все так просто. Там, где я ничего не видел, его прокачанный навык, очевидно, давал ему больше информации. Жаль, что он не умеет говорить, было бы легче понять, что он имеет в виду. А то возбужденно пищит и тыкается носом сбоку

стены, а потом поворачивается к нам. Может, там рычаг, которым можно поднять искусственную стену, заслоняющую проход? Я таких уже немало видел за время игры в Эгиде, и еще одна фальшивая стена меня нисколько не удивит. Подошел, пошарил там рукой. Нет, никакого рычага не нашел. Но почувствовал, как по пальцам пробежал легкий ветерок. Да, вот на что намекает пет – тупик перед нами, действительно, вовсе не тупик.

– Ну-ка, Адельхейд, у тебя пальцы потоньше и почувствительней, обшарь-ка тут все вокруг! – попросил я боевую подругу.

– А что мне искать? – деловито осведомилась она.

– Тут явно сквозит, значит, преграду перед нами можно поднять каким-нибудь рычагом. Ищи все, что отличается от ровной стены – любые выемки или выступы. А потом будем давить на все из них одновременно, авось и уберем эту стену с нашего пути.

Адельхейд тщательно стала обшаривать как саму стенку, так и поверхности вокруг нее. Ликвол, выразительным жестом показав мне, что у него тоже пальцы длинные и чувствительные, не то, что мои гномьи сардельки, принялся шарить по стенам на пару с ней. А я обратился за помощью к самому главному эксперту по этим вопросам, о котором постоянно забывал. Все же человеческий мозг странная вещь – я же прекрасно знаю о специальных возможностях Дхакуна в подобных случаях, а все же первоначально пытаюсь обращаться к традиционным вариантам, не включающим использование призрака. Похоже, что раз его не видно, то и на ум он приходит в последнюю очередь. Как там говорится – с глаз долой – из сердца вон?

Дхакун по-прежнему был тайной для Ликвола, и я не собирался посвящать его в нее в ближайшее время, несмотря на крепнущую дружбу между нами. Вначале я молчал, потому что не доверял Ликволу, теперь причина была другой. По-нашему с ним соглашению, Ликвол должен был изображать немого. Ну, положим, познакомлю я его с Дхакуном, и вот как они будут общаться между собой? Разговаривать? А вдруг Адельхейд случайно услышит один из их разговоров, и тоже подсядет на проклятие Ликвола? Может, я, обжегшись на молоке, дую на воду, но все же, все же…

Отошел на несколько шагов от погруженных в процесс Адельхейд и Ликвола, и прошептал:

– Дхакун, дружище, правильно ли я понимаю, что это фальшивая стена? Если так, то есть ли рычаги с другой стороны? И что нас там ждет?

– Все верно, милорд, стена фальшивая! – шепотом ответил

Дхакун, – я уже взял на себя смелость провести небольшую разведку. Молчал лишь потому, что там дальше идет точно такой же коридор, и в нем, пролетев, я не обнаружил ничего живого. Сейчас гляну по поводу рычагов, и сообщу Вам!

Прошло буквально полминуты, как он продолжил.

– Извините, милорд, слишком темно. Если они и есть, ничего не видно.

Да, Дхакун хорош, очень хорош, но и у него есть свои ограничения. Исхитриться бы как-нибудь, чтобы у него появилась возможность видеть в темноте – и вообще бы цены ему не было. Но, пока хорошо и то, что мои догадки верны, и то, что сразу за стеной нас не ждут враги.

– Есть! – вскрикнула внезапно Адельхейд, – нашла небольшую выемку на уровне колена. Ликвол, пошарь там же по другой стене, авось найдешь вторую такую же.

Ликвол наклонился, принялся шарить, и тут же радостно закивал, мол, есть, нашел.

– Отлично! – сказал я, – а теперь одновременно нажимайте на эти выемки.

Сработало! Каменная стена на нашем пути вздрогнула, и ушла в сторону. Ну что же, все, как у Лоллиан в туннеле, ведущем к базе ассасинов. Видимо, технологии достаточно однообразные. Главное точно знать, что тупика тут нет, а дальше найдешь возможность убрать фальшивую стену. Интересно, кстати, что Лоллиан там сейчас делает? Хорошая девчонка, жуть, как опасная, это верно, но все же хорошая – не заставила меня открывать сомнительный подарочек от своей матери. Может, конечно, вовсе и не хорошая, а просто почувствовала, что без смертельной схватки в этом случае не обойтись, и не решилась на нее, зауважав меня после моих трюков с драконом? Но ладно, не обязательно думать только плохое о встречающихся на моем пути ассасинках, тем более таких симпатичных! Хотя, если хочешь протянуть подольше, в таких случаях лучше отдать должное цинизму, чем романтике!

За стеной был тот же чёрный зев коридора, ничем не отличающийся от того, по которому мы шли ранее. Пройдя внутрь, я снова пустил вперед пета, а сам двинулся за ним. Коридор через метров десять стал расширяться с каждым шагом. Подуло и свежим ветерком. И куда он нас выведет?

Воображение рисовало груды золота и бесценных артефактов, ждущих нас впереди. Правда, тут же оно услужливо подкинуло и картинку из толкиновской экранизации Хоббита – защищающего золото огромного злобного дракона, правда, подозрительно похожего не на Смауга из киноленты, а на мое личное проклятие

– костяного дракона. Ну так и понятно почему, что мне этот Смауг, так, эффектный киношный образ. А вот костяной дракон мне нервы потрепал изрядно и в полное свое удовольствие, сволочь такая. И хорошо, что он как следует завален сейчас обломками под другой горой. Надеюсь даже, что его там уже и прирезали ассасины. К счастью, ни летящий впереди пет, ни Дхакун никаких сигналов об опасности не подавали.

– Трой! – раздался сзади перепуганный голос Адельхейд.

Уже поворачиваясь, я кожей почувствовал, что что-то не ладно. Но представшей передо мной картины я никак не ожидал. В расширившемся до трех метров коридоре мы больше были не одни. Адельхейд и Ликвол замерли как истуканы на месте. И было отчего – их плотной толпой окружили невесть откуда взявшееся гномы, в том числе и приставившие к их горлу длинные кинжалы.

– Они мертвы, милорд, как и я, – тут же шепнул мне Дхакун, – призраки. Извините, но пока они не пожелали стать видимыми, я их не мог заметить.

– Ну так и оружие их такое же призрачное, и не может причинить нам вреда, верно? – пытаясь найти хоть какой-то позитив в неожиданной ситуации, прошептал я.

– Боюсь, милорд, что это не так, – огорошил меня Дхакун, – если их зачаровали на охранные функции, то их оружие, даже призрачное, вполне боеспособно против живых.

Ну что за день сегодня! Сначала мне присылают фальшивого друга-призрака, чтобы проверить мою лояльность условиям игры, а теперь я натыкаюсь на настоящих призраков-разбойников. Нет, все же не зря опасался, что чрезмерно расслаблюсь после напряжения последних месяцев, и понаделаю глупостей. Так оно и получилось. Ну, то, что я сюда поперся, это понятно, без риска нет грейда, но вот зачем я в непроверенную пещеру Адельхейд припер? Нет, милая, если выкрутимся в этот раз, ты уж извини, но дальше кухни я тебя больше не пущу…

Мои мысленные стенания прервал один из гномов, тот самый, что держал клинок у шеи Адельхейд. Он больше даже не говорил нормальным голосом, как Дхакун, а презрительно шипел:

– Наглые воришки! Вы перехвачены, и поплатитесь жизнью за Ваше вторжение в наши чертоги!

Мой мыслительный процесс, едва дело стало клониться к худшему из сценариев, тут же раскрутился с невиданной скоростью. Я вспомнил, как в свое время имел дело с Дхакуном, и при помощи чего смог подружиться с ним после очень плохого начала знакомства. Как выяснилось, Дхакун уважает две вещи – романтику и иерархию. Ну, а будут ли отличаться чем-то эти

дохлые ребята?

– Извините, уважаемые, но мы вовсе не воришки! Позвольте представиться – Трой, лучший друг короля гномов Перфундара! По его поручению я осматриваю эти скалы в поисках прибежища для его королевского Величества! Наш прежний город пал под натиском армии ада, уничтожившей множество честных гномов, и нам нужно безопасное место, в котором гномы могут обрести защиту от мощного врага!

Пауза. Очень обрадовавшая меня пауза. Кинжалы замерли на месте, никто никого не режет. Авось все же отбрехаемся. Да, и ведь еще важный момент – кинжала нет только у моего горла. Ну, естественно, не считая Принца, который тоже почему-то призраков не заинтересовал. Ну ладно, он пет, видимо, его воспринимают, как животное. Но я, почему мне не приставили сталь к горлу, может, потому что я гном? Тогда нужно и дальше давить на гномью солидарность!

– Больше похоже на ложь, – произнес, наконец, тот же призрак, но мне показалось, или я уловил в его хрипе нотку сомнения? – если речь идет о законном короле гномов и его армии, то, что в наших чертогах делают этот эльф и эта женщина из рода людей? И почему, если ты уважаемый гном, и принадлежишь к королевской свите, у тебя такая недостойной длины борода?

– Армия ада оказалась слишком сильна, все королевства на поверхности уничтожены, все выжившие объединены под властью короля гномов Перфундара! Для нашего врага неважно, эльф, человек или гном, демоны уничтожают на своем пути всех. В мире остался только один законный король – милосердный король гномов Перфундар, взявший под свою длань всех выживших! Что касается бороды, то я утратил ее месяц назад в прискорбном сражении с костяным драконом! Его пламя опалило ее, и я с тех пор хожу в таком вот виде. А что я могу поделать, борода отрастает медленно! – вдохновенно изрек я, и так складно все получилось, что сам обрадовался.

Снова пауза, еще длиннее.

– Десять минут. Мы ждем десять минут, и если ты не докажешь, что все это не вранье, этот эльф и женщина умрут! – наконец вынес свой вердикт призрак.

– Спасибо за понимание! – тут же отозвался я, – этого срока вполне достаточно! Если вы меня пропустите, я приведу его королевское Величество, и вы сможете переговорить лично с ним!

Внезапно выскочило оповещение:

Призрачные стражи выставили Вам условие! Приведите в течение десяти минут особу королевской

крови из рода гномов, или навеки потеряете своих спутников! Награда: 3000 опыта, 300 золотых, плюс пять к репутации у Адельхейд, плюс пять к репутации у Ликвола. Принять/Отклонить?

Принять, конечно! Едва я щелкнул по иконке, как гномы тут же расступились в стороны. Впрочем, лезвия их кинжалов ни на миллиметр не отодвинулись от горла моей любимой и оторопевшего эльфа.

Как я же бежал по этому коридору! Одно счастье, он был очень коротким, и через каких-то пятнадцать секунд я был уже на пороге. Терять время на грифона не хотелось, и я телепортами заскользил от одного валуна к другому, стремясь быстрее добраться до костра короля. Конечно, передвигаться в полутьме телепортами в незнакомом месте достаточно рискованно, и я ощутил это, вывихнув ногу при неудачном приземлении в первый же раз. Но использовать телепорт не перестал. Шесть прыжков, разбитое в кровь лицо при неудачном падении на третьем и ушибленный локоть на пятом, но я уже стою у костра короля. Вот гадство – а его-то и нет!

– Король! Кто видел короля? – завопил не хуже пожарной сирены я.

– Что случилось-то? Армия ада? – выскочил из-за валунов перепуганный Тимпул.

– Нет, но король очень срочно нужен! – выпалил я камергеру, – вопрос жизни и смерти!

– Его Величество отправился посмотреть на ход работ по строительству баррикад в туннеле минут пять назад, – с облегчением выдохнул Тимпул.

– Где это? – тут же набросился на него я.

– Вот в ту сторону! – махнул рукой Тимпул.

И снова прыжки, теперь, правда, поменьше, поскольку я боялся пропустить короля. Короли крайне редко куда-нибудь спешат, в любом месте могут остановиться и затеять неспешный разговор, все подстраиваются под них, а не наоборот.

Через три прыжка решил, что это слишком неудачный способ поиска короля. Мне же надо не только найти короля, но и уговорить его пойти черти куда, в какую-то пещеру с призраками. А это может потребовать времени. О том, что уговорить не получится, я боялся даже думать.

– Король! Кто видел короля? – снова заголосил я что есть мочи.

И тут же услышал позади себя голос Перфундара. Блин, все же проскочил мимо!

– Что такое? Кто меня ищет?

Сориентировавшись, тут же прыгнул на валун, из-за которого раздавался голос. Король, стоявший на месте в окружении дюжины подданных, удивленно уставился на меня. Наверное, выглядел я действительно несколько обезумевшим и всклокоченным. Поэтому постарался сформулировать все, прежде чем раскрывать рот. Вдох-выдох, поехали:

– Ваше Величество! Мной обнаружены скрытые в гроте чертоги! Но у них есть охрана, гномы-призраки, которые готовы передать чертоги только королю гномов! Они взяли в заложники моих спутников и угрожают немедленно убить их, если король прямо сейчас не предстанет перед ними! Прошу Вас помочь, государь!

– Чертоги, говоришь!? – удивленно спросил король, – так это же хорошо! Ценная находка! Где, говоришь, это гномы-охранники находятся?

– Я покажу путь, Ваше Величество! Только они угрожали убить Адельхейд и моего второго, спутника, эльфа, если Вы немедленно не предстанете перед ними! Могу я предложить лететь на грифонах?

Собственно, над тем, что я буду говорить королю, я начал думать, еще когда мчался обратно по пещере, поэтому звучали мои слова более-менее складно. Успел продумать и про путь с королем – телепорты не годились, вдвоем в потемках прыгать на сотни метров, и уследить друг за другом? Нереально. Поэтому и предложил грифонов – да, это медленнее, но зато я опять не потеряю короля.

– Ну что же, тогда поспешим! – ответил король и вызвал грифона. В ту же секунду я вызвал своего, вскочил на него и понесся к пещере. На короля я даже не оглядывался, с учетом его высокого уровня, его грифон будет и намного больше, и значительно быстрее моего, так что отстать он никак не сможет.

Сердце начало биться медленнее. Адельхейд и Ликвол все еще были в опасности, но во временные рамки, установленные призраками, мы без проблем вписывались. Не удержавшись, я таки оглянулся. Перфундар действительно летел практически вплотную к моему грифону.

– Вперед, Трой, вперед! – подбодрил он меня.

Нет, все-таки нравится мне этот король, действительно нравится!

Хоть мне и казалось, что летим мы медленно, но на самом деле это были всего лишь мои эмоции, грифоны старались из всех сил. Прошло меньше минуты, и вот мы уже высаживаемся с грифонов на порог пещеры. Я бежал, король шел за мной быстрым шагом, видимо, короли не бегают в принципе. Поэтому,

когда я выскочил прямо на призраков, у меня осталось несколько секунд, которые мы провели в томительной тишине. Стражники позы так и не поменяли, как и не убрали кинжалов от горла моей девушки и эльфа. Успокаивающе кивнул встревоженным Адельхейд и Ликволу, мол, потерпите еще немножко. Впрочем, они и сами слышали приближающиеся шаги короля.

Перфундар появился перед призраками, выглядя, как и положено королю гномов. Голова гордо поднята, правая рука лежит на рукоятке меча.

– Кто тут хотел меня видеть? – вопросил он, хотя, как и я, прекрасно видел схвативших моих спутников призраков. Те немедленно отреагировали. Кинжалы исчезли в ножнах, стражники склонились в поклоне:

– Ваше королевское Величество, мы дождались! Позвольте передать Вам чертоги и окончить нашу службу!

Адельхейд и Ликвол, не сговариваясь, принялись ощупывать свои шеи.

– Позволяю! Молодцы! Принимаю чертоги под свою руку! – важно ответствовал Перфундар, еще больше задрав голову вверх. Видимо, так по официальному протоколу королю и нужно себя вести, чтобы соответствовать важности момента.

Призраки склонились еще ниже, и медленно растворились в воздухе.

Мигнуло уведомление:

Вы выполнили задание призрачных стражей! Ваши спутники спасены! Награда: 3000 опыта, 300 золотых, плюс пять к репутации у Адельхейд, плюс пять к репутации у Ликвола.

Не стесняясь короля, я тут же обнял все еще дрожащую от пережитого стресса Адельхейд, и покрепче прижал ее к себе. Ликвол благодарно поклонился королю. Я, немножко запоздало сообразив, кому обязан жизнью своих спутников, выпустил Адельхейд из объятий, и мы с ней также склонились перед Перфундаром.

– Ну, хватит, хватит! – довольно пробасил король, – кто еще кому должен быть благодарен! Я же так понимаю, нам не придется больше ночевать на камнях? Пойдем и посмотрим, что за чертоги вы нашли для нашего народа!

Глава 5
Чертоги…чертоги?

Король тут же возглавил нашу процессию, а мы последовали за ним. Только вот руку Адельхейд я крепко сжал и больше не отпускал. Мелькнула мысль отослать ее к месту нашей ночевки, но тут же подумал, что больше неприятных сюрпризов быть сейчас не должно. Было бы чертовски нелогично, если бы в освобожденных чертогах, помимо стражников, была бы еще какая-нибудь опасная хрень. На кой тогда были нужны стражники? Да и одну ее обратно не отошлешь, а бросать короля при осмотре только что найденных чертогов, когда он помог мне спасти Адельхейд, было бы очень странно, он точно обидится.

Мы шагали вперед по продолжавшему расширяться коридору, и мое любопытство по поводу того, что можно найти в чертогах, все разрасталось и разрасталось. Наконец, коридор вывел нас на небольшую высеченную в скале площадь, метров на триста квадратных. Посреди нее вверх уходил колодец, вырисовавший на середине площади четко различимое световое пятно на поверхности расположенного прямо под ним небольшого водоема. Свод над нами поднялся до пяти метров, по краям площади вдаль уходили узкие улицы с дверями на первом этаже и окнами, закрытыми ставнями, на втором. Больше всего мне это напомнило захваченную вчера у нас армией ада базу, а вовсе не ожидаемый мной сказочный дворец с уходящими ввысь покрытыми мозаикой сводами, с мраморным полом, заваленным сокровищами. Ну ладно, может, это только предбанник, а сам дворец скрывается где-то дальше?

Вышли на середину площади, наши шаги гулким эхом отражались от стен. Глянул вверх в световой колодец – пришлось аж зажмуриться от интенсивности ударившего в глаза света. Колодец уходил вверх невообразимо высоко, похоже, был он чуть ли не в километр длиной. Из-за этого давал он не так уж и много света, но он казался ярким из-за контраста с темнотой вокруг.

На полный осмотр найденного поселения у нас ушел еще час. По его итогам я был полон разочарования – никаких сокровищ мы так и не нашли. Лишь сотен шесть высеченных в скале домов, небольшой и достаточно скромный замок с потолками метров под семь, но все же достаточно спартанского типа, больше похожий на мэрию, а также таверну и десятки запертых лавок. С разрешения короля я взломал лавки оружейника и колдуньи – но их ассортимент тоже разочаровал. Он мог восхитить разве что

только попавшего в игру нуба, мечтающего обзавестись хоть каким-то снаряжением, а для нас там уже не было ничего приличного.

Эх, тоже мне чертоги! Понтов у этих призраков немерено, вот что, называть небольшой вырубленный в скале гномий городишко «чертогами»! Чертоги – это однозначно крутой дворец с сокровищами, а не эта дыра. Оставалось лишь согласиться с королем, что такой вариант все же лучше, чем ночевки под сводом грота.

По распоряжению Перфундара мы вернулись к его подданным и передали приказ переселяться во вновь найденное поселение. Какие-то пятнадцать-двадцать минут, и заброшенный городок ожил – по его улицам сновали толпы неписей, подбиравшие кто дом для житья, а кто и лавку для торговли и работы по своему профилю. Десять метров, отделявших вход в коридор от поверхности грота, препятствием не стали – народ поднимался по тут же закрепленной веревочной лестнице, которую кто-то из хозяйственных граждан прихватил при эвакуации с базы.

Король, в благодарность за помощь в обнаружении поселка, предложил мне на выбор любой из домов, что мне понравится, за исключением, конечно, королевской резиденции. Я поручил эту миссию Адельхейд, которая выбрала дом прямо на площади, с окнами на таверну, которую уже тоже вернули к жизни. Я сразу смекнул, почему она это сделала – несмотря на немалые способности к кулинарии у моей зазнобы, питаться мы, похоже, будем по-прежнему готовкой из таверны. Видимо, прокачивать кулинарный навык Адельхейд особенно не рвалась, предпочитая тратить свое время на снадобья и освоение артефакторики под руководством такого крутого сенсея, как Ликвол.

Конечно, в голове мелькали мысли, что Перфундар получил для себя целый городок, а мне в нем достался всего один дом из нескольких сотен. Не очень густо, прямо скажем. Но что поделать, времени не было от слова совсем. Я прекрасно понимал, как делаются такого рода дела. Найди мы просто пустой поселок, я помчался бы к королю, и всеми возможными путями выдурил бы из него квест на поиск нового жилья для его народа с достойными наградами. Но когда держат острый кинжал у горла твоей девушки, и включен отсчитывающий минуты таймер, заниматься такими махинациями уже нет решительно никакой возможности.

Оставив эльфа и Адельхейд осваиваться в новом жилище, я рванул с петом проверить остальные его находки. Но ничего подобного затерянному поселению у него в загашнике больше не нашлось. Я ознакомился с карнизом под сводом грота, где можно

было пересидеть при необходимости какое-то время, при условии, что вы не против компании тысяч летучих мышей, а также нашел еще один выход из грота на поверхность. Узкий ход вился минут десять лентой, выводя в конце путника на крутой склон горы в щель под корнями сильно накренившегося корявого дерева. На поверхности вовсю лил проливной дождь, и из черных туч угрожающе сверкали молнии, что не позволило мне детально ознакомиться с окрестностями. Решив, что этим можно заняться и попозже, когда погода улучшится, я вернулся в наш новый дом. Прямо на площади звякнуло пришедшее письмо от Манивалда:

> Привет, Трой,
>
> Ситуация резко изменилась. Переход в параллельный мир захвачен огромной армией орков и гномов. Они уже перешли в параллельный мир, и разбили лагерь рядом с туннелем. Так что, как я и говорил, мы точно остаемся в параллельном мире, и будем сражаться с армией ада. А, возможно, и с новой армией орков и гномов, если они будут нарываться. Пока что мы переходим к партизанской тактике, и будем небольшими отрядами атаковать силы армии ада по всему параллельному миру.
>
> Что касается твоего предложения по квесту, то оно вписывается в нашу новую стратегию. Я дал твои позывные одному из своих сотников, Терлэгу, опишешь ему все детали по Бампхоту. Но он сам решит, сделает ли твой квест его набег более результативным, и будут ли его ребята работать с тобой по нему.
>
> Передавай мои приветствия королю, я постараюсь наведаться к нему в гости, когда ситуация станет более определенной.
>
> С приветом,
>
> Манивальд.

Ну что же, я и не имел особых иллюзий, что мой небольшой квест заставит Манивальда задержать от восторга дыхание. А нужны ли мне вообще помощники, чтобы реализовать этот квест? Поскольку условия его немножко уже подзабыл, вывел их снова на экран:

Король Перфундар просит Вас провести разведывательную операцию в его бывшей столице Бампхоте! Необходимо пробраться во дворец и отворить засов на металлической плите, преграждающей выход из подземного хода! Награда: 12000 опыта, 5000 золотых, плюс шесть к репутации в отношениях с Перфундаром и

его двором. Внимание: задание рекомендовано для игроков уровня 200+ из-за высокого уровня угроз на пути игрока.

Да нет, похоже, что все в порядке, могу попытаться справиться и сам! К счастью, не написано «отворить засов и впустить отряд», просто указано – «отворить засов». А воспользуется ли открытым входом кто-нибудь, или нет, абсолютно уже неважно. Квест должны засчитать. Так что переговоры с Терлэгом, когда он нарисуется, я проведу, но если он пошлет меня лесом, переживать не буду.

И, хотя сам квест не был особенно жирным по наградам, и даже очень рискованным, у меня было несколько причин все же им заняться.

Во-первых, я часто мечтал об этом в последние недели, когда сидел с единственной жизнью взаперти на базе, вынужденно пережидая оставшиеся до конца первого этапа недели.

Во-вторых, я надеялся, что в захваченном армией ада дворце могли уцелеть сокровища Перфундара, в частности, какие-нибудь скрытые тайники, которые нечистью не были найдены. А мое заклинание «призыв крота» было просто-таки создано для их быстрого поиска. Забраться поглубже во дворец, скастовать заклинание, и местоположение тайника легко будет обнаружить по скоплению артефактов на карте. Что-то из сокровищ короля могло остаться и в сокровищнице, а если повезет, то и сами силы ада, занимавшие дворец, могли продолжать использовать сокровищницу по назначению уже для своих активов.

В-третьих, королевские квесты всегда надо закрывать. Репутация с королем и его приближенными значительно возрастет, и можно рассчитывать получить новые квесты, более жирные.

И, наконец, я окажусь в локации, где будет полно сил противника. При известной удаче можно набить лута и опыта для прогресса по выполнению условий третьего этапа.

Зайдя в наш новый дом, сразу заметил изменения к лучшему. Посреди холла лежала большая волчья шкура, придавая пустынному помещению уют. Шкуру я узнал, этого волчару мы с Адельхейд как-то вместе завалили, когда у нас было несколько свободных дней, и мы всласть поохотились. Поднялся на второй этаж. На нем было три комнаты, в нашей с Адельхейд, кроме нее самой, удобно устроившейся за столом и крафтящей какие-то эликсиры, обнаружил на подоконниках вязаные салфетки, которых тут точно раньше не было.

– Что, Ликвол уже расстарался? – спросил ее.

– Да, это из его запасов, он много что успел с собой

прихватить во время эвакуации, знаешь ли! – сосредоточенно ответила Адельхейд, не отрываясь от склянок. Похоже, что недавнюю опасность она пережила достаточно хорошо. Или, как раз и села возиться с эликсирами, чтобы побыстрее успокоиться от привычной работы после пережитого?

Поцеловав Адельхейд в макушку, обошел стол и сел напротив ее на громоздкий, но удобный стул из красного дерева. Было над чем подумать. Последние пару часов внесли определённые коррективы в мои планы.

Во-первых, у меня появился новый свиток с редкой магией, и его надо освоить.

Во-вторых, я внезапно обнаружил, что есть категория врагов, которые легко могут меня покромсать на куски по своему вкусу, хоть вдоль, хоть поперек, в то время как у меня никакого оружия против них нет. Противное это ощущение, когда стоишь с кучей оружия напротив вооруженных лишь кинжалами призраков, и они легко могут тебя убить, а ты их – нет.

В-третьих, с обнаружением и заселением в поселок я вновь получил доступ к аукциону. Надо было это использовать, чтобы попытаться решить вторую проблему.

Начать я решил с самого легкого. Достав полученный от короля свиток, тут же сломал на нем печать. Выскочило уведомление:

Вы изучили заклинание «Бодрость духа». У представителей вашей расы в Вашем присутствии значительно улучшается настроение. Стоимость использования заклинания – 300 единиц манны. Длительность действия – пятнадцать минут.

И что, это все? Я теперь могу подрабатывать массовиком-затейником для гномов? Приветствуем Троя – шута-затейника, способного довести Вас до колик от смеха!

Блин, я же, еще вроде, и не поднялся до таких уровней в прокачке, чтобы мне начали совать такое фуфло, если верна моя теория, что чем выше у тебя уровень, тем хреновее заклинания ты получаешь из подобных свитков. Или же, мои расчеты не учитывали фактор пета? Может, система складывает мой низкий уровень с достаточно солидным уровнем моего пета, прокачавшегося на укусах НПС, и, таким образом считает меня полностью созревшим для вручения дерьмовых заклинаний из редких свитков?

Разозлившись, я решил смириться с сюрпризом от суровой реальности, и пойти дальше по списку своих дел. Начать решил с консультации:

– Дхакун, я сегодня был совсем не в восторге, как от того, что

мы не смогли ни заметить атаковавших нас призраков, пока не оказались у них в руках, так и от того, что не могли хоть что-то им противопоставить в плане обороны. Будь они более недружелюбно настроены, а не склонны предварить кровопролитие дискуссией, пара секунд, и мы все лежали бы там хладными трупами. Может, подскажешь мне, есть ли способы обнаружения наличия призраков поблизости, и можно ли разжиться оружием, которое будет эффективно против них?

– Согласен, милорд, ситуация сегодня сложилась пренеприятная, – тут же ответствовал призрак, – но, боюсь, я не располагаю обширными знаниями в этой сфере. Я же и понятия не имел, что однажды могу стать призраком, потому у меня и не было особых причин активно интересоваться этим направлением. Знаю лишь, что существуют артефакты, позволяющие обнаружить призраков на расстоянии, даже если они не делают себя видимыми, и знаю, что есть способы сделать обычное оружие способным останавливать удары призрачного оружия. Кузнецы-оружейники высшего уровня могут нанести на лезвия мечей и кинжалов специальный состав, который позволит парировать удары призрачного оружия. Но и только, вреда самим призракам такое оружие не нанесет.

По-моему, развоплощение призрака – эта та задача, которая вряд ли была решена на тот момент, когда я сам им стал. Но, если удастся решить задачи по обнаружению призраков, и по парированию их оружия, это уже очень неплохо. Ведь подавляющее большинство призраков, если не все, привязаны к конкретному месту, или предмету, и не могут от него отдалиться. Достаточно отбежать подальше, парируя тем временем их атаки, и больше не соваться в это место.

Выслушав объяснения призрака, я задумался. Что-то рассказанное не бьется с моим собственным опытом:

– Послушай, а я вот имел опыт вызывания призраков ядовитых змей однажды! И я, естественно, не смог с ними ничего сделать, а вот колдунья смогла! И сделала это прямо на моих глазах!

– Ну, это как раз просто! Призраки самых примитивных созданий, созданные на скорую руку простыми заклинаниями, очень нестабильны! – даже несколько снисходительно разъяснил мне Дхакун.

– Спасибо, Дхакун, ты считаешь, что знаешь мало, но я же не знал и этого! – поблагодарил я его.

То, что рассказал Дхакун, меня глубоко заинтересовало. В список важных дел добавились поиск артефакта обнаружения призраков, а также хорошо прокачанного кузнеца, способного

оказать услугу по модификации всего нашего оружия. Также озарила интересная мысль – а можно ли разжиться призрачным оружием, способным наносить урон игрокам, НПС и мобам, для Дхакуна? Вот это будет имба так имба!

Ладно, буду действовать по порядку. Полез на аукцион, загрузил в поиск все возможные варианты – «призрак», «оружие для призраков», «оружие против призраков», «обнаружение призраков», «детектор призраков». И даже не удивился, когда на все эти словосочетания выскочило всего три предмета. Первый из них – проклятый кинжал. Это была первая увиденная мной на аукционе вещь, за приобретение которой денег не просили, а предлагали доплатить пятьсот золотых. Владелец написал, что его задолбал привязанный к кинжалу призрак, и предлагал эту сумму тому, кто сможет его избавить от вещицы с непрошенным компаньоном. Ох, что-то я сомневаюсь, что можно избавиться от вещи с таким статусом. Скорее всего, придется бедняге идти на реролл, если он так и не сможет поладить с полученным в нагрузку к кинжалу призраком. Но на всякий случай поставил метку на позицию, посмотрю потом, чем закончилась его история с попыткой избавиться от проклятой вещи.

Второй предмет на аукционе – свисток с весьма лаконичным описанием: «позволяет приманивать призраков». 12 тысяч золотых монет, купить и получить свисток можно сразу. Подумал, и решил, что эта не та вещь, которой я хочу обладать. Мне вполне Дхакуна хватает для компании, мы с ним подружились, и, слава богу! А приманивать еще призраков, и проверять, нет ли у них действующего оружия против меня и моих компаньонов… нет, явно не то, что мне надо.

Хотя, в целом, для поиска новых квестов, если готов рискнуть, вещь, наверное, полезная. У многих призраков есть своя история, вот, и у моего тоже! Я же, кстати, как-то даже и обещал Дхакуну однажды поставить памятник его покойному королю! Выберемся в тот мир, надо обещание-то выполнить!

Третьим шел тот самый артефакт по обнаружению призраков, существование которого подтвердил Дхакун. Я только и охнул, увидев его цену. 35 тысяч золотых! И ведь до конца торгов оставалось еще три дня. Начальная цена была шесть тысяч, и с тех пор ее поднимали уже пятнадцать раз. Задумался, с чем может быть связана такая огромная цена.

Покумекал пару минут, и вроде бы понял. Похоже, что вещица редкая, раз одна на весь аукцион, и должна быть востребована среди хаев, у которых с деньгами особых проблем нет. Естественно, что предусмотрительный хай должен бояться, что случайно купит или найдет проклятую вещь с

прилагающимся призраком, способным превратить его игровой процесс в ад. Идти на реролл, если ты успешный хай, потративший на прокачку много месяцев? Очень кисло! Да, с учетом этого артефакт, позволяющий обнаружить, что к предмету привязан призрак, и, следовательно, это проклятая вещь, к которой ни в коем случае не стоит и приближаться, не то что брать ее в руки или покупать, стоит своих денег.

Вздохнул, и тоже поставил аукцион на отслеживание. Сейчас сорить деньгами, перебивая уже и так огромную цену, не буду. Попробую лучше подстеречь артефакт ближе к концу аукциона, и прибавить несколько тысяч сразу секунд за пятнадцать до его истечения. Авось перебью тогда максимальную ставку. Конечно, вряд ли я один такой умный, но некоторый опыт торговли на аукционах у меня остался с тех пор, когда я увлекался нумизматикой, часто покупая редкие монетки на аукционах в Интернете, и этот опыт гласил, что такая стратегия часто срабатывает. Да, если повезет, и куплю артефакт, эта вещица обойдется мне очень дорого, но сегодняшние события со всей ясностью показали, что это разумная инвестиция в безопасность, а не блажь.

Решил также регулярно залезать на аукцион, и проверять, не появится ли что еще интересного по тематике призраков. Мало ли, может там что и было, что мне нужно, да артефакт купили прямо перед тем, как я залез на аукцион?

Как раз, когда я закончил с намеченными делами, звякнуло письмо.

> Привет, Трой!
>
> Пишет тебе Терлэг от Манивальда. Он определил мне Бампхот для набегов на чертяк. Кланлидер сказал, у тебя есть какой-то квест по этому городу. Скинь мне его описание, посмотрю, вписывается ли он в мои планы.
>
> Терлэг

Ну что же, сотник нарисовался достаточно быстро. Скинул ему условия квеста и пару полагающихся приветственных слов, а сам призадумался как над набегом на Бампхот, так и над моей готовностью к получению достижения «Железная воля». Я понятия не имел, где мне придется сложнее, но мог предположить, что легкой прогулкой оба моих планирующихся предприятия не будут.

Значит, король говорил, что без двухсотого уровня в данж у черной скалы лучше не соваться. Но двухсотый уровень для меня – это чертовски далеко. Может, моя визуализация поможет мне справиться с предусмотренными на пути залезшего в данж

соискателя на достижение проблемами? А может, и нет, король же ничего не сказал про то, какие именно испытания там ожидают претендентов. А если есть испытание, для прохождения которого необходима выносливость на уровне игрока или НПС с двухсотым уровнем? В этом случае я помру, и потеряю одну из немногочисленных запасных жизней, что не может радовать. Если я не хочу ждать слишком долго, и готов рискнуть, мне надо дополнительно усилиться.

Та же ситуация складывалась с набором необходимых ста уровней. Безопасным этот процесс в мире, оккупированном воинствующей нечистью, по определению быть не может. Дополнительные заклинания или прокачанные навыки мне бы очень пригодились.

Нужно было определиться также, в какой последовательности реализовывать оба намеченных предприятия. Начинать с данжа как-то глупо, учитывая, что мне все равно требуется набрать сто уровней по третьему этапу, что значительно приблизит меня к нижней грани для его прохождения. Значит, разумно вначале все же начать с набора уровней. Похоже, что мы втроем застряли в параллельном мире надолго, место нашли вроде бы относительно безопасное, будем надеяться, что мои регулярные визиты к Ликволу, чтобы не включалась в действие негативная сторона проклятия, будут не очень большой проблемой.

Итак, риски были очень велики, а запасных жизней мне выдали не сказать, чтобы густо. К счастью, я знал способ, как быстро усилиться, несмотря на мой низкий уровень, хотя этот способ и был чреват определенными осложнениями.

Дело в том, что я, как человек хозяйственный по натуре, не мог смотреть, как кровь, которой прилично вытекает с пациентов от укусов пета при получении ими достижения «Мастер выживания», пропадает даром. Периодически я подтирал стол, на который она лилась, тряпкой, якобы из любви к чистоте, и уносил ее за спину очередного пациента. Они и не догадывались, что я заботливо выжимаю кровь из тряпки в свободные склянки для эликсиров, а сама тряпка подобрана по принципу «чище не бывает», чтобы не было ненужных примесей в крови. Столько высокопоставленных пациентов, все в солидном возрасте и с серьезными уровнями, давали гарантию, что лажовых навыков будет перенято достаточно мало, напротив, есть приличный шанс позаимствовать вместе с кровью моих бывших пациентов достаточно серьезные и полезные навыки.

Ну а что касается возможных осложнений, то достаточно вспомнить о перенятом от змеи навыке линьки. Как он коварно вывел меня из строя в самый неподходящий момент, оставив

Адельхейд одну перед лицом тяжких испытаний! Нет никаких гарантий, что я не подхвачу навык, который испортит мне жизнь. Мало ли, усвоишь какой-нибудь прекрасно прокачанный навык миролюбия, который призывает тебя жалеть и отпускать мобов, вместо того, чтобы разжиться с них лутом, или еще какую подобную хрень?

Прикинув все, как есть, все же решил, что риск приемлем. Заодно вспомнил и еще одно отложенное ранее дело – ювелирный навык, ради которого мы и затеяли всю эту эпопею с торговлей достижением «Мастер выживания» для НПС. Навык мы уже раздобыли, а вот передать его Ликволу из-за всей этой суеты с нападением сил ада на базу, так и не сподобились.

Учитывая, что я еще не получил ответа от сотника Манивальда по поводу возможности совместной операции в бывшей столице гномов, время у меня явно было. Тогда сделаю так – пета подсажу к Ликволу, пусть пьет его кровь вовсю, а если вдруг Терлэг напишет и потребует мчаться прямо сейчас, процедуру всегда можно остановить, и продолжить потом. В это же время сам займусь вместе с Адельхейд кровопийством, главное, потом не забыть забежать к Ликволу, и подсобрать и его крови потихоньку. Есть у него интересные навыки, помимо мастера боевых кружев, которые тоже неплохо бы перенять. Если не получится сами боевые кружева подцепить…

– Адельхейд, милая, как закончишь с этим эликсиром, новый не начинай. Я сейчас схожу к Ликволу, а потом у нас с тобой будет важное дело.

Адельхейд кивнула, не открывая глаз, чтобы не подпортить концентрацию, важную для успеха в процессе работы над эликсиром. Да, это не мои первые эксперименты на ниве создания ядов, когда я просто шустро смешивал все, что попадалось под руку ядовитого. На ее уровне ботаники уже требуется не только смешать нужные ингредиенты, но еще и «пошаманить» над ними, уговаривая получиться как можно лучше.

Вспомнил, что не удосужился уточнить у Адельхейд, куда заселился Ликвол. Впрочем, не проблема, чай, мне король не небоскреб со ста этажами подарил, где можно самому заблудиться. Стал толкать двери одну за другой и обнаружил эльфа в комнате через лестничную площадку. Как всегда, колдующим над заготовкой очередного артефакта.

– Бросай его, мой друг! – жизнерадостно сказал я, – пора и тебе разжиться достижением «Мастер выживания», а также перенять ювелирный навык у моего пета.

Реакция Ликвола была сугубо восторженной. Как и все НПС, грейд он обожал. А уж грейд в ремесленной сфере, позволяющий

ему совершенствоваться как мастеру, он обожал вдвойне.

Глава 6
Хозяйственность всегда окупается

Выпущенный из инвентаря пет тоже расцвел от счастья, когда понял, что сейчас его сытно накормят любимым лакомством – кровью двуногих. То, что он недавно умял здоровый пирог, его нисколько не останавливало – вкусняшка есть вкусняшка. Я посмотрел, что из необходимого для проведения процедуры у нас было прямо на месте, а чего не хватало, быстренько смотался в свой номер в таверне, и выложил на стол батарею необходимых эликсиров из приобретенных ранее оптом огромных запасов, а также ту самую чистую тряпку для сбора проливающейся крови. Проследив, как начался процесс кусания эльфа петом и отпаивания его эликсирами, удовлетворенно кивнул, видя, что моего участия в ближайшее время явно не требуется, и вернулся к Адельхейд.

Она уже закончила работу над своим эликсиром и извелась от любопытства, чем же мы будем сейчас таким важным заниматься. Выложил на стол склянки с кровью сорока обслуженных приближенных Перфундара, и объяснил ей, откуда они у меня взялись. С каждого из них я собрал по четыре склянки с кровью, в комнату из таверны принес по две, еще две пусть будут про запас. Мало ли в будущем понадобится усилить кого-нибудь важного для меня экстренно, вот тогда они и пригодятся. Лишь об одном жалел, что не собрал такие склянки с Фонуара – тогда еще не догадался провернуть такой трюк, и с Перфундара – в его случае я просто побоялся это делать, считая риск не стоящим возможных последствий в случае разоблачения.

А дальше мы с Адельхейд, прямо как в баре, где двое соревнуются, выпивая рюмки с текилой с барной стойки один за другим, расставили склянки и принялись их осушать одну за другой. Не будь у меня навыка мастера кровососания, это было бы противно, но, к счастью, этот навык блокировал все негативные эмоции, связанные с поглощением крови. Никакого прежнего отвращения и в помине не было – напиток как напиток, не хуже томатного сока.

С Адельхейд мы договорились вначале выпить все, а потом уже анализировать полученные навыки. Дело шло быстро, и мы, не обращая внимания на мелькающие оповещения, опрокидывали одну склянку за другой. Уже минут через десять я опустошил все свои склянки до единой. Дождался, когда Адельхейд тоже закончит свои.

– Ну, а теперь давать посмотрим, что за навыки мы приобрели! – сказал я, и принялся просматривать уведомления.

Мастер дыхания пустыни седьмого уровня – за четыре минуты вся Ваша промокшая одежда полностью высыхает. Вы также, посредством устной команды «Высушить», можете высушить дополнительно все, что находится перед Вами на дистанции до двух метров. Интенсивность сушки зависит от объема влаги.

Мастер бонуса характеристик девятого уровня – каждый шестой полученный уровень дает Вам не два, а три балла характеристик для распределения. 15 процентов вероятности получить один балл дополнительно на каждые десять уровней роста.

На описании этого навыка я остановился, открыл глаза и улыбнулся во все тридцать два зуба. Вот это сегодня прет так прет! После чего снова углубился в чтение особенностей полученных навыков.

Мастер эффектной обертки для товаров и подарков четырнадцатого уровня. Создаваемые Вами обертки близки к совершенству. Шанс достижения эффекта постоянной лояльности покупателей – двадцать четыре процента. Шанс вызвать восхищение – двадцать процентов.

Мастер магнетизма девятого уровня. Вы приобретаете способность притягивать к себе предметы из металла весом до килограмма ста грамм на дистанции до трех метров. Шанс четырнадцать процентов, что Вы сможете притянуть к себе предмет, весящий на полкилограмма больше.

Мастер распознавания следов разума девятого уровня. Вы способны уверенно отличать следы, оставленные разумными существами, от следов, оставленных животными и стихиями. Шанс двенадцать процентов определить время, когда были оставлены следы.

Мастер дебаффов восьмого уровня. Кастуемые на Вас дебаффы отражаются на авторе дебаффа с шансом тридцать процентов. Шанс того, что отраженный дебафф не окажет на Вас никакого воздействия – двенадцать процентов.

Мастер стиля восьмого уровня. Вы способны произвольно менять цвет и структуру волос разумных в радиусе двадцати метров вокруг себя. Шанс достижения эффекта особого очарования прически – девять

процентов.

Мастер парового удара шестого уровня. Вы способны нанести удар горячим паром, используя для его производства любую воду, которая находится в радиусе пяти метров вокруг вас. Возможно использование раз в десять минут.

Мастер дыхания времени седьмого уровня. Вы способны на пять минут искусственно состарить любые металлические изделия общей массой не более шести килограмм в радиусе десяти метров от Вас. Эффект дыхания времени приводит к резкому снижению прочности и внешнего вида изделия. Шанс четырнадцать процентов продлить действие эффекта на полторы минуты.

Печать молчания четвертого уровня. Раз в десять минут Вы можете лишить одного противника возможности издавать любые звуки на две минуты.

Мастер дурного глаза седьмого уровня. Вы можете сглазить одного противника в радиусе десяти метров раз в десять минут на две минуты с вероятностью в пятнадцать процентов. Эффекты сглаза – дезориентация на сорок процентов, снижение ловкости на тридцать пять процентов, снижение координации на сорок пять процентов. Шанс увеличить негативные эффекты дезориентации на двадцать процентов – двенадцать процентов.

Один среди врагов восьмого уровня. Чем больше врагов вокруг Вас, когда Вы сражаетесь в одиночестве, тем выше Ваши характеристики. Максимальный эффект возрастания значения характеристик равен двум. Шанс возрастания характеристик в два с половиной раза – двенадцать процентов.

Повелитель маны шестого уровня. Вы можете однократно в течение десяти минут поменять двести единиц маны на двести единиц выносливости. Десятипроцентный шанс получить дополнительный бонус в 30 единиц выносливости при обмене.

Мастер трансформации четвертого уровня. При необходимости Вы можете разрушить деталь экипировки и получить дополнительную ману за счет этого. Каждый грамм уничтоженной экипировки трансформируется в одну единицу маны.

Мастер традиций двенадцатого уровня. Высказанное

Вами в компании более пяти разумных предложение по стилю проведения совместных мероприятий, посвященных определенной дате или событию, может с вероятностью в сорок процентов соблюдаться ими в дальнейшем как важная традиция.

Мастер веса четырнадцатого уровня. Вы способны определить вес любого предмета в радиусе семидесяти метров вокруг Вас, просто пожелав этого, и можете создать мысленную карту, на которой обозначен каждый предмет в радиусе двадцати метров вокруг Вас, и его вес. С вероятностью в восемнадцать процентов Вы можете поменять вес двух предметов между ними в радиусе семидесяти метров вокруг Вас (одна попытка раз в пять минут). Вы можете произвольно выставлять длительность замены веса, максимальная продолжительность – две минуты, тридцать пять секунд.

Мастер роста растений тринадцатого уровня. Вы можете ускорить рост любого растения или замедлить его. Чем больше размер растений, рост которых Вы хотите ускорить, тем меньшее их количество Вы можете ускорить одновременно. Шанс семнадцать процентов получить от съедобного растения выдающийся по размерам урожай. Шанс в пятнадцать процентов получить от съедобного растения выдающиеся по размерам плоды.

Мастер моментальной стрижки девятого уровня. Вы можете в течение секунды лишить волосяного покрова любое существо в радиусе ста метров от себя. Повторное использование возможно через десять минут.

Мастер акустических эффектов восьмого уровня. Вы можете оперировать громкостью источников звука в радиусе ста пятидесяти метров вокруг себя – одни источники звуков приглушать, другие за счет них усиливать. Шанс пятнадцать процентов заставить прозвучать звук в том месте, в котором его нет совсем.

Мастер-паук одиннадцатого уровня. Вы можете ткать паутину диаметром в 0,7 миллиметра со скоростью сорок метров в минуту. Вы можете по своему желанию делать паутину нелипкой. Шанс шестнадцать процентов увеличить прочность вырабатываемой паутины на двадцать процентов.

Дочитав описание паучьего навыка, тут же поспешно себя

всего ощупал – не появились ли где на теле паучьи жвала, из которых я и буду производить эту самую паутину по одному из подхваченных навыков. Очень бы не хотелось, знаете ли. Да и линька, подхваченная от змеи, меня напугала порядком, так что определенные опасения были неспроста. Нет, с облегчением отметил, что вроде никаких новых органов нет.

Это-то хорошо, но, встает законный вопрос – а как же я буду ткать тогда паутину? Видимо, есть только один способ узнать – попробовать ее ткать. Мысленно представил, что хочу произвести паутину. Рот сам вдруг приоткрылся, и оттуда вниз шустро потянулась нить. Очень шустро, действительно, почти метр в секунду. Взял ее в руки, и потянул в стороны. Какая крепкая хрень, даже не поддалась, не то что, не порвалась. Пока пытался порвать, на руки кругами опустилось еще несколько метров паутины.

Меня это особенно не волновало, пока я не попытался переложить произведенную паутину на стол. Куда там, намертво прилипла к рукам, а опустившиеся сверху на руки нити прилипли к одежде. Ну да, я же не просил не делать ее липкой, блин, сам виноват! Надо внимательней читать инструкции и правильно формулировать техзадание.

Так, без паники, для начала надо остановить производство паучьей нити и разобраться с той, в которой уже начал запутываться. Закрыл глаза и представил, что не хочу больше производить нить. Открыл, увидел, что изо рта выпал конец нити, а новой больше не появляется. Выпал, и упал, блин, тоже на рукав, приклеившись к нему. Да, паук я так себе, что-то я не слышал раньше про пауков, которые влипают в собственную паутину.

Но, тем не менее, сидеть со слипшимися руками было как-то некомфортно. Ситуация напрягала. Как ни пытался отцепить паутину от рук и одежды, она держалась намертво. Блин, похоже, мне нужна помощь.

– Адельхейд! – позвал я.

– Подожди! – как-то совершенно нелюбезно отозвалась она, не открывая глаз, чем привела меня в оторопь, так она себя еще со мной ни разу не вела. Пару секунд тишины, в течение которых я пытался осмыслить, что такого произошло. А затем она пронзительно и оглушительно взвизгнула, и, по-прежнему не открывая глаз, бросилась через стол обнимать меня, сметая с него опустевшие склянки:

– Милый, с этим мастером точности на микроуровне я получу огромный буст для моей ботаники! Я смогу создавать просто суперэликсиры!

В этот момент абсолютно счастливая Адельхейд все же открыла глаза, но было уже поздно – я, свисающая с меня паутина и Адельхейд превратились в одно целое. Я расстроился. Обратился за помощью, называется. И вот что теперь делать? Адельхейд тут же заметила, что я совсем не рад, и состроила обиженную мордочку, мол, что же ты за свою девушку-то не радуешься! Я по-прежнему обреченно молчал. Адельхейд, еще больше обидевшись, обдала меня холодным взглядом и попыталась отстраниться. Куда там! Тут же перестав обижаться, она меня озадаченно спросила:

– Я что, прилипла к тебе?

– Ага, точно, мастер точности, ты прилипла к паутине, которую я … напрял. И теперь, похоже, ничто и никогда не разлучит нас!

Мои яркие метафоры Адельхейд явно не оценила. Все-таки другое культурное прошлое:

– А с чего вдруг ты прядешь паутину?

– А с чего ты стала мастером точности? – уныло ответил я вопросом на вопрос.

– А, ну да, новый навык! – поняла она, – что-то все это как-то быстро, вот я и туплю.

– Теперь, похоже, мы все будем делать вместе. Сначала я затупил с этой паутиной, теперь ты подхватила эту хрень от меня. Кстати, что у тебя там за мастер точности?

На минуту позабыв о нашей ситуации, Адельхейд закрыла глаза и радостно зачитала описание:

Мастер точности на микроуровне двенадцатого уровня. Вы способны точно определять пропорции веществ, отмерять их необходимое количество для ремесленных манипуляций, отделять ненужное. Дополнительный бонус к точности при работе с благородными металлами – тринадцать процентов. Дополнительный бонус к точности при работе с драгоценными камнями – четырнадцать процентов.

– Поздравляю, шикарный навык! – порадовался за нее я, – явно еще один навык от ювелиров, кроме того, что пет усвоил. Действительно, очень полезный навык, сам бы от такого не отказался.

– И что нам теперь делать? – спросила Адельхейд, открыв глаза, и вновь осознав ситуацию, в которую мы влипли в прямом смысле этого слова.

– Думаю, надо позвать Ликвола, – сказал я, и тут же начал действовать, закричав – Ликвол!!!

Прошло буквально несколько секунд, и дверь стремительно

отворилась. На пороге рядышком стояли пет с эльфом, оба окровавленные, у Ликвола кровь капала с руки, у пета – с клыков. Эльф тут же смутился:

– Ох, извините, мне показалось, что меня позвали!

Я тут же осознал, как мы с Адельхейд выглядим со стороны. Сплелись в тесных объятиях прямо над столом, причем Адельхейд почти лежит на нем, прижавшись ко мне.

– Нет, нет, все правильно, я тебя звал! – поспешил я успокоить его, – просто у нас тут проблема, я только что получил навык, позволяющий вырабатывать паутину, спрял несколько метров, и мы с Адельхейд к ней прилипли. Может, поможешь отлепиться? Есть идеи? Только больше не говори, а пиши на бумаге, не забывай про нашу договоренность!

Эльф совсем не удивился, как будто для гномов нормально вырабатывать паутину. Впрочем, чего я хотел в магической игре – чтобы он долго ахал и удивлялся – а что, ты не шутишь? Это действительно правда?

– Зачитай мне описание навыка! – написал он мне на листе бумаги, совсем как я обратился к Адельхейд минуту назад.

Я зачитал. Эльф секунду подумал, и чему-то кивнул. Потом написал и показал мне:

– Попробуй представить, что паутина, которую ты спрял, теперь нелипкая.

Боже, как будет унизительно, если решение проблемы для него так очевидно, и действительно сработает! – подумал я, но, как очень заинтересованное лицо в ее решении, закрыл глаза, и представил, что паутина, связывающая мои руки и прилепившая ко мне Адельхейд, теперь совсем нелипкая. То, что получилось, я понял, почувствовав, как Адельхейд рухнула на стол. Она уже давно не держалась за меня, полагаясь в этом на крепкую паутину.

– Да я чуть нос не разбила! – вознегодовала Адельхейд, но на всякий случай отодвинулась от меня и упавшей с моих рук на стол паутины подальше.

– Можно посмотреть? – тут же сунул листок под нос Ликвол, не сводя взгляд с паутины.

– Ой, да бери пожалуйста, можешь вообще оставить ее себе! – махнул рукой я. Так приятно свободно махать рукой, которую больше не связывает прочнейшая паутина.

Эльф чуть ли не спикировал на паутину, тут же попытался ее растянуть, зачем-то понюхал, попробовал на зуб. Потом подкинул в воздух и посмотрел, как она планирует на пол. Тут же подхватил с пола, и прижал к себе, как дорогое сокровище.

– Ты можешь производить ее по сорок метров в минуту?!! –

написал он.

– Ну да, я же зачитывал тебе описание! – на всякий случай подтвердил я.

Ликвол посмотрел на меня таким странным взглядом, что мне даже стало немного страшно. Наверное, таким взглядом фермер-ударник удостаивает самую производительную буренку в стаде, регулярно выигрывающие для него крупные денежные призы на выставках. В этом взгляде видна и гордость за потенциал, и свирепое чувство собственника, и стремление беречь свою собственность от всех невзгод. А также лично следить за тем, чтобы животное било все новые и новые рекорды по производству молока.

– Ты хоть понимаешь, что это за материал? – написал он снова.

Тут я сам впервые серьезно задумался над тем, что знаю о паутине. В голове уж слишком бурлил микс из усвоенных только что двух десятков навыков, и огромное желание разобраться в каждом из них детально на предмет полезности и потенциала для прокачки.

Ну что же, попытаюсь сконцентрироваться и начать именно с этого навыка, тем более, что вопрос уже задан. Что я точно помнил, так это что с паутиной проводилось множество экспериментов, потому что она в несколько раз легче и прочнее стали, и у всех ученых был огромный соблазн организовать ее промышленное производство. Но помнил и то, что перед моей смертью такого еще не произошло, уж новости про технические новинки я всегда из-за своей профессии отслеживал тщательно. Внимательно взглянул на произведенную паутину в руках эльфа. Еще недавно я страстно хотел от нее как можно быстрее избавиться, а теперь мне захотелось и самому внимательней изучить полученный материал:

– Ну-ка, дай мне сюда ее!

Ликвол протянул мне паутину, но с таким видом, как будто от сердца отрывает.

С некоторой опаской взяв ее в руки, я убедился с облегчением, что теперь она точно совсем не липкая. Просто узкая, но невероятно прочная на разрыв нить. Достал кинжал, и попытался ее перерезать. Не тут-то было! Как я ни натягивал нить, кинжал просто соскальзывал с нее, но перерезать никак не хотел. И это уникальный кинжал из отменной стали, не какая-нибудь редкая дешевка!

– Я думаю, при желании ты сможешь натачивать его об нее, используя вместо точила, – прокомментировал на бумаге мои действия эльф, а потом его глаза алчно вспыхнули, и он снова

схватил перо и бумагу, – мне нужно много этого материала. И чем быстрее, тем лучше.

– Будет тебе паутина, будет! – махнул рукой я, – не забывай, что ты еще на несколько часов занят с петом, а к тому времени я тебе спряду метров сорок.

– Пятьсот!!! – написал Ликвол на листе бумаги, сунул мне его прямо под нос, и тут же ушел, показывая всем своим видом, что никаких возражений не примет.

– Ох уж эти крафтеры, и их страсть к необычным материалам! – проворчал я.

– Что, материал и в самом деле так хорош? – спросила Адельхейд, открыв глаза. Видимо, перечитывала описания собственных полученных навыков.

– Огромный потенциал! – ответил я, – легче и крепче стали. Можно делать невероятно прочные кольчуги и накидки на доспехи, подшлемники, да мало ли чего еще! Ликвол, готов поспорить, всю процедуру будет думать, как и куда он сможет его использовать. А потом мне надо будет убегать очень далеко, иначе он из этой же паутины изготовит прочную привязь, посадит меня на нее и заставит двадцать четыре часа в сутки прясть эту сверхценную нить.

Адельхейд прыснула в ладошку.

– А что у тебя там еще интересного появилось, кроме мастера точности? – спросил я.

– Ой, много всего, быстрее тебе самому глянуть!

Мигнуло оповещение.

НПС Адельхейд предлагает Вам ознакомиться со своими навыками и достижениями!

Ну, так я с удовольствием!

Звенящий след восьмого уровня. Вы способны почувствовать, если по Вашему следу идут на расстоянии (от семисот метров). Шанс двенадцать процентов почувствовать преследователя на расстоянии в один километр.

Мастер возведения плотин тринадцатого уровня. Вы способны сконструировать и возвести прочную плотину площадью до двух тысяч квадратных метров. Скорость возведения плотин повышается на два процента за каждую успешно построенную плотину. Работники под Вашим руководством возводят плотины на двадцать процентов быстрее.

Мастер справедливого воздаяния четвертого уровня. Тот, кто будет пользоваться украденной или отнятой у Вас вещью, будет получать ежеминутный ущерб от ее

использования в одном из вариантов: в виде сокращения единиц выносливости, единиц маны, эффекта чесотки или кровотечения.

Мастер акустического удара седьмого уровня. Ваш крик способен ошеломить на пять секунд всех противников, находящихся в радиусе шести метров. Шанс дезориентировать противника на минуту – четырнадцать процентов.

Внутренний резерв седьмого уровня. В момент, когда Ваши силы на пределе, Вы можете разблокировать и использовать внутренний резерв. В нем содержится десять процентов от вашего уровня маны и выносливости. Шанс одиннадцать процентов, что при разблокировании количество единиц маны и выносливости будет увеличено наполовину.

Мастер подражания девятого уровня. Вы можете имитировать звуки, издаваемые любыми животными. Шанс двенадцать процентов точно сымитировать речь знакомого разумного.

Мастер упрощения девятого уровня. Вы можете упрощать любые предметы (до шести одновременно) до самой примитивной формы. Радиус действия – двадцать метров. Время действия заклинания – двадцать минут. Возможность использования – раз в тридцать минут. Шанс придать предметам заданное состояние на постоянной основе – девять процентов.

Мастер фальсификации карт двенадцатого уровня. Созданные Вами фальшивые карты отдельных объектов, таких, как клады, сокровища, данжи и тайники с вероятностью в пятьдесят процентов воспринимаются как настоящие. С вероятностью в четырнадцать процентов вызывают немедленное желание отправиться на поиски данного объекта. С вероятностью в шестнадцать процентов поверивший в реальность объекта приложит все усилия, чтобы собрать всех своих подчиненных для его поисков.

*Животворящий танец девятого уровня. Когда вы танцуете, Вы и Ваши соратники в радиусе пятидесяти метров получаете эффект восстановления выносливости (один пункт выносливости в минуту * Ваш уровень для Вас и каждого соратника). Каждый повторяющий за Вами элементы танца соратник усиливает эффект для себя лично на пять процентов.*

Мастер слова восьмого уровня. Ваши слова,

обращенные к победившему Вас врагу, с пятидесятипроцентной вероятностью могут побудить его не убивать Вас, а взять в плен. Шанс в одиннадцать процентов уговорить врага отпустить Вас за выкуп.

Мастер вкуса тринадцатого уровня. Вы можете усиливать или ослаблять вкус еды в радиусе тридцати метров вокруг Вас на Ваш выбор. Шанс в восемнадцать процентов при усилении вкуса сделать блюдо более желанным для потребления. Шанс в четырнадцать процентов при ослаблении вкуса убрать горечь или чрезмерную кислоту блюда.

Сеть природы двенадцатого уровня. По вашему желанию все расположенные в радиусе пятидесяти метров, не принадлежащие Вам и вашим соратникам, верёвки, волосы (в том числе растущие на разумных и животных) и стебли трав завязываются в крепкие узлы между собой (можно использовать раз в полчаса). Шанс четырнадцать процентов, что они завяжутся в двойные узлы. Шанс в одиннадцать процентов, что их нельзя будет развязать в течение пяти минут.

Мастер колыбельной девятого уровня. Когда Вы поете, все, кто враждебно к Вам настроен в радиусе шестидесяти метров, испытывают приступ сонливости. Шанс усыпить подвергнувшегося воздействию – одиннадцать процентов.

Мастер видений четырнадцатого уровня. Раз в час Вы можете на одну минуту увидеть то, что в данный момент видит знакомый Вам разумный. Шанс в восемнадцать процентов, что Вы сможете раз в час заставить его пережить минутное видение по Вашему сценарию. Шанс в девятнадцать процентов, что Вы сможете внушить посредством видения определённые эмоции к сюжету Вашего видения.

Друг воды восьмого уровня – Вы умеете находить воду в пустыне, в том числе под землей. Вы интуитивно знаете глубину водоема, на берегу которого оказались.

Мастер магического сопротивления одиннадцатого уровня. Все виды боевых магических заклинаний наносят Вам на десять процентов ущерба меньше. Магия воды на восемнадцать процентов менее эффективна против Вас. Шанс восемь процентов, что боевое заклинание магии земли не окажет на Вас никакого эффекта.

Мастер агрессивности четвертого уровня: пристальный взгляд глаза в глаза через пять секунд может вызвать против Вас приступ агрессии.

Дитя леса шестого уровня – эффективность всех навыков, включающих характеристику ловкости, при использовании для лазания по деревьям, возрастает на двадцать процентов. Вы можете спать на толстых ветвях деревьев без страховки, не рискуя упасть с них во сне.

Мастер нахождения пути седьмого уровня – интуитивное ощущение правильного направления, местоположения выхода, места расположения чего-то, что нужно в данный момент, увеличено на двадцать процентов. Шанс при простой прогулке прийти в полезное для Вас место увеличен на восемь процентов.

Я раскрыл глаза и улыбнулся Адельхейд:

– Поздравляю, ты приобрела очень ценные навыки!

Впрочем, она и сама прекрасно это понимала!

Глава 7
Неприятный сюрприз

Тор Маттур, окрестности крепости Гормлэйт

Тор Маттур был приятно удивлен тем, как быстро король эльфов смог собрать свою огромную армию, подготовив ее к длительному походу. Не прошло и четырех дней с момента их разговора, а к клановому замку прибыл гонец, призывающий войско клана на встречу с экспедиционным корпусом короля Ангэрэда.

Поговорив с гонцом, кланлидер узнал все подробности. Войско короля эльфов насчитывало 55000 воинов, встретиться с ним армии клана нужно было через три часа у крепости Гормлэйт.

Тор Маттур еще во время торга с королем специально оговорил, что его клан не должен выступать официальным союзником эльфов против альянса вплоть до нападения на крепость, он хотел оставить свое участие в походе с эльфами тайной для альянса как можно дольше, прекрасно понимая, что может произойти, когда альянс узнает о его роли во всей этой заварушке. Совместному войску восьми ведущих кланов ничего не будет стоить в отместку захватить все замки его клана и все данжи.

Признавая логичность таких действий со стороны альянса, он, сразу после решающей встречи с королем, поручил своим помощникам провести переговоры по продаже всего имущества клана располагающим свободными средствами кланам из второй и третьей десятки. Тор Маттур всегда отличался хозяйским подходом к ведению дел клана, и его имущество было в отменном состоянии. Приобрести прекрасно оборудованные замки и данжи с шансом дропа артефактов уникального и легендарного уровней захотели многие, и он потихоньку начал заключать договора о продажах. Но, чтобы получить нормальную цену, слишком спешить все же не стоило. Поэтому и нужно было максимально оттянуть то время, когда альянс прознает о его заговоре против него с НПС и начнет мстить.

К счастью, устав клана Хальгарнар, зарегистрированный когда-то Тор Маттуром, содержал не часто встречающиеся в клановой практике положения, что ключевые решения по распоряжению имуществом клана может принимать сам кланлидер при поддержке большинства своих заместителей. Во многих кланах для таких радикальных действий потребовалось

бы провести общее собрание членов клана с обязательным голосованием. Естественно, что после этого сохранить в тайне предпринимаемые им действия для шпионов альянса уже бы никак не получилось, и вряд ли бы тогда Тор Маттур успел бы продать хоть что-то до атаки разозленного альянса. Сам кланлидер радовался, что, создавая альянс, не пожалел денег на хорошего юриста, разбирающегося в юридических аспектах права в виртуальных играх. А чтобы не вызывать подозрений у рядовых членов Хальгарнара, все сделки о продажах заключались с отсрочкой вступления в права новых хозяев через неделю.

Конечно, в действиях Тор Маттура был определенный риск. Фактически клан оставался без серьезного имущества в этом мире, и без ресурсной базы для развития. Вырученные от продажи имущества миллионы золотых монет, это, конечно, хорошо, но перспективных новичков без данжей, где они смогут прокачиваться, не привлечешь. А без постоянного притока новичков ни один клан долго не сможет сохранить высокую позицию в рейтинге.

Конечно, учитывая легкую монетизацию в игре, и высокие заработки хаев, бросали играть в Эгиде несравненно реже, чем в других виртуальных играх, но все же даже хаи внимательно посматривали, как обстоят дела в их клане, и были готовы перейти в более перспективные, в случае, если действия руководства по развитию клана их не устраивали. Чем выше поднимались хаи в своем развитии, тем больше капризничали, и тем большего уважения к себе требовали, так что с некоторыми из них неизбежно приходилось расставаться. Вот тут и играли свою роль новички, стремительно развивающиеся в данжах клана, тоже становящиеся хаями, но на первых порах еще не избалованными, и преданно смотрящими в рот кланлидеру и его заместителям.

Единственный раз сомнения посетили Тор Маттура, когда он вчера узнал о грандиозной битве в параллельном мире, в которой армия ада наголову разгромила армию альянса. Точно ничего не было известно, но, по слухам, в битве со стороны альянса участвовало до двадцати пяти тысяч воинов, и этого не хватило для победы. С одной стороны, это здорово, потрепанные войска альянса, утратившие уверенность в своей силе, станут более легкой мишенью для его собственного альянса с эльфами. Но всегда есть и другая сторона медали. Достаточно ли будет войска эльфов в 55000 воинов при поддержке двух-трех тысяч его собственных воинов, максимального числа, что обычно можно собрать онлайн, чтобы одержать победу над могущественным врагом, которому проиграл альянс из восьми ведущих кланов?

Но все же Тор Маттур любил рисковать, зашел уже слишком далеко, и считал, что его решение поставить все на завоевание параллельного мира вместе с королем эльфов как раз тот самый случай, когда стоит рискнуть по-крупному. Восемь процентов от параллельного мира… с учетом данжей, сельскохозяйственных земель и работников, которых на них можно поселить, десятков замков, которые можно построить и продать – это, в перспективе, миллиарды золотых монет для клана и королевский статус для него лично. У зулусов снова будет великий король, пускай и в виртуальном мире, и пускай, никто, кроме него, не будет знать, что он зулус. Да, это настоящая игра по-крупному!

Посвященные в его дела заместители, также готовые рисковать по-крупному, сумели организовать сбор воинов клана в условленной с эльфами местности вблизи крепости Гормлэйт. Само эльфийское войско тоже потихоньку собиралось в окрестностях, приковывая удивленные взгляды членов Хальгарнара, которым все еще ничего не объяснили, кроме того, что наклевывается очень крупное дело. Тор Маттур, перед тем как выйти к ним, завершил последние сделки по продаже двух оставшихся замков и четырех данжей. Эх, если бы эльфы повозились с выступлением чуть подольше, можно было бы выручить процентов на десять больше, подумал он. Но тут же тряхнул головой – все это гроши по сравнению с тем, что можно будет заработать на новом деле.

Легко взбежав на небольшой холм в центре импровизированного лагеря, Тор Маттур воздел руки вверх, призывай бойцов к вниманию:

– Воины! Каждому выпадает однажды шанс, и люди делятся на тех, кто может заметить его, и использовать, и на тех, кто бездумно проходит мимо! Я нашел такой шанс для клана Хальгарнар! Сегодня, вместе с нашим союзником, королем самого могущественного королевства эльфов Ангэрэдом, мы вступим в параллельный мир, и приступим к его завоеванию! Перед нами лежат миллионы квадратных километров земли, которые станут нашими, тысячи новых данжей, новые города и замки, которые мы захватим или построим. Лучшие из вас станут баронами или даже герцогами, и будут купаться в золоте.

Тор Маттуру ответил восторженный рев толпы, заставивший его замолчать и снова воздеть руки к небу, потрясая мечом и щитом. Далеко не все игроки поняли, о чем он говорит, но магические фразы, что он намеренно использовал – «тысячи новых данжей» и «купаться в золоте» возымели свое действие.

Да, и по правде говоря, у Тор Маттура не было иллюзий, что в его клане много интеллектуалов. Нацистов и скинхедов – да,

навалом, но этот контингент никогда нельзя было упрекнуть в стремлении к интеллектуальным упражнениям, по крайней мере, сложнее лозунга «выкинуть всех черных из Швеции». Или из Норвегии, смотря кто из его членов клана где живет. Кланлидер и не сомневался, что никто из них даже не сможет дать умный ответ на вопрос, а кто тогда будет работать в скандинавских странах лет через двадцать-тридцать, с учетом того, что местные рожать перестали, если не начать массово пускать эмигрантов? Банальный тупой ответ – «а черные и так не работают», ведь сам он работал, пусть и в вирте, выводил деньги в реал и платил положенные налоги шведскому правительству – его бы не устроил.

Как раз в тот момент, когда восторженный рев толпы стих, и кланлидер хотел выдать еще пару лозунгов попроще для подогрева энтузиазма, раздался высокий пронзительный звук королевского сигнального рога эльфов, и расположившиеся по всей равнине войска эльфов пришли в движение. Могучий вал из десятков тысяч воинов покатился на крепость, впереди шедшие войска несли всего лишь пару десятков лестниц, поскольку военные советники короля эльфов нисколько не сомневались, что и этого будет много, поскольку крепость никто не сможет оборонить против такой силы. И Тор Маттур, вместо очередной эмоциональной речи, просто воздел вверх свой меч и закричал:

– Вперед! На крепость! К новой славе клана Хальгарнар!

Внезапно вышедшее из-за облаков солнце эффектно подсветило его меч, и сразу же десятки тысяч бликов заиграли по всей равнине, отражаясь от оружия и доспехов огромной армии.

С радостными воплями игроки из клана Хальгарнар примкнули к валу эльфийских воинов, неумолимо движущемуся к стенам крепости.

Эффектная атака крепости была несколько смазана тем, что она оказалась абсолютно пустой, и внутри не оказалось и признака тех немногочисленных воинов альянса, которые еще неделю назад ее охраняли. На площади остывал пепел такого огромного костра, занимавшего две трети ее величины, что создавалось впечатление, что тут был проведен обряд тризны. Словно бы останки могущественного короля возложили на бревна и сожгли, сопровождая прощание с ним полагающимися ритуальными обрядами.

Король эльфов, узнав о том, что крепость пуста и захвачена, приказал тут же захватить и туннель. И вот здесь ситуация изменилась, едва первые разведчики ступили на его порог, как в них тут же полетели стрелы и копья. Потеряв двоих, они отступили. Дальше началось самое интересное – часть из

уцелевших разведчиков доложила, что их атаковали орки, а часть уверенно говорила о нападении со стороны гномов.

Недоумевающие военные советники доложили об этом королю. Тот тоже не понял, кто все же прячется в туннеле, гномы или орки, и приказал послать новый отряд на разведку боем. Потеряв пятерых, отступил и он, в этот раз уверенно доложив, что в туннеле обороняются совместно и гномы, и орки.

Масштабы произошедшего стали потихоньку проясняться для эльфийского короля. Единственным вариантом, отвечающим на эту загадку, для него стала идея альянса гномов и орков, призванного объединить его врагов в попытке захватить параллельный мир самостоятельно, лишив эльфов их законной добычи.

Вызванный к королю начальник разведки, репутация которого и так уже серьезно пошатнулась после того, как Тор Маттур сообщил Ангэрэду об истинном масштабе параллельного мира, живым из королевского шатра не вышел, наружу вылетела лишь его голова. Его заместитель, терпеливо стоявший у шатра, и тут же приглашённый войти внутрь, был вынужден переступить через нее, чтобы попасть внутрь.

Будучи немедленно повышен в должности, он, смотря на кровь предшественника на своих сапогах, клятвенно пообещал королю немедленно разобраться в том, что тут происходит, послав лучших шпионов в земли гномов и орков.

Король ему поверил, видно было, что свои обещания новый назначенец дает с неподдельным энтузиазмом и с огромным желанием немедленно действовать. Порталы существенно ускорили дело, и уже через полчаса новый начальник разведки, запинаясь от страха, подтвердил королю, что его худшие опасения оправдались – гномы Азбадугама и орки Рукхатана внезапно объединились, к ним примкнуло несколько королевств и герцогств орков и гномов поменьше, и огромная армия позавчера вечером порталами отправилась куда-то на войну.

Красивое лицо короля эльфов так побелело и исказилось в ужасной гримасе от ярости, что новый начальник разведки всерьез испугался того, что войдет в историю данного правительственного департамента как чиновник, меньше всего продержавшийся в своей должности в связи со скоропостижной кончиной. К счастью, Ангэрэд, видимо, счел нерациональным столь частую смену начальников своей разведки, и все обошлось. В этот раз ярость короля обрушилась на засевших в туннеле гномов и орков – Ангэрэд приказал своему маршалу поднять в воздух тысячи воинов на грифонах и любой ценой захватить туннель.

Столпившаяся в крепости и вокруг нее огромная армия завороженно наблюдала за эпическим сражением перед входом в крохотный туннель. Эльфийские воины с грифонов обрушивали на устье туннеля поток стрел, молний и армагеддонов, пытаясь уничтожить все живое внутри, и ворваться в переход, но, прячущиеся за грудами валунов обороняющиеся своих позиций не сдавали. Чтобы меньше страдать от заклинаний магии огня, они кастовали на свои укрепления и стены заклинания из магии льда.

Час спустя уже маршал пошел на заплетающихся от страха перед королем ногах докладывать Ангэрэду о том, что все попытки штурма не увенчались успехом. У атакующих подразделений потери составили более семидесяти убитых, и было совершенно непонятно, есть ли вообще потери у обороняющихся. Жизнь и должность маршал сохранил, а король, осознавший, что на войне не все решается, как в мирной жизни, его капризами, решил созвать военный совет.

На него попал и Тор Маттур, который полтора часа перед этим изнывал от любопытства, не в силах понять, с кем воюют эльфы в туннеле. Обиднее всего было, что при всем его формально высоком статусе союзника никто так и не удосужился пропустить его к королю или хотя бы объяснить, что за события разворачиваются прямо на его глазах. Нечего и говорить, как нелепо он из-за этого выглядел перед собственными воинами, то и дело подходившими к своему вождю с вопросами, а, что, собственно, происходит?

Услышав всю диспозицию на совете, Тор Маттур пришел в смятение. Новый поворот дела стал для него полным сюрпризом. Он специально отозвал всех разведчиков от крепости неделю назад, чтобы не вызывать у могущественного альянса интереса к его клану. Не так и сложно было бы проследить за его разведчиками, чтобы узнать, к какому клану они принадлежат, а это могло вызвать чрезмерный интерес к его махинациям с эльфами, о которых никто до поры до времени не должен был знать.

Получалось, что кроме альянса и армии ада, в дело вступил новый, очень сильный игрок. Тор Маттур был не раз и в Азбадугаме, и в Рукхатане, и размеры и мощь этих королевств произвели на него должное впечатление. Его шансы разбогатеть в параллельном мире, захватив его вместе с эльфами, стремительно уменьшались. Пока что лучшие шансы были у орков с гномами, ведь они уже были в параллельном мире и надежно закупорили вход туда от конкурентов. А как захватить параллельный мир, если не можешь даже попасть в него?

Но королю эльфов было не до эмоционального состояния его

союзника. Он приказал выступить по очереди каждому члену военного совета с предложениями, как поступить в данной ситуации. При этом Ангэрэд положил на стол свой кинжал, вынув его из ножен, как намек на то, что предложения наподобие «забыть обо всем, вернуться домой и зажить мирно как ни в чем не бывало» ничего хорошего их авторам не принесут.

Выступления после маршала, с бодрым видом сказавшего, что он предлагает снова и снова атаковать, пока общепризнанная доблесть эльфов не сломит тупое упорство засевших в пещере коротышек и обезьян, пошли по кругу, и Тор Маттур понял, что он будет выступать третьим, сразу после поднявшегося для оглашения своих ценных идей начальника разведки. Вот и что предлагать? Исходя не из возможностей его небольшого клана, а огромной грозной эльфийской армии?

Он слушал начальника разведки, сбивчиво излагавшего предложения удвоить количество атакующих, оставив только тех, кто хорошо прокачал призыв элементалей, и заполонить этими элементалями пещеру, не рискуя жизнями эльфийских воинов, и тут ему пришел в голову неожиданный вариант. А что, если…

Мрачный король эльфов взмахом руки усадил начальника разведки и мотнул головой в сторону кланлидера, мол, теперь твоя очередь. Тор Маттур встал и принялся излагать только что пришедшую в голову идею:

– Если мы не можем захватить параллельный мир из-за сильной преграды, давайте захватим и поделим земли ушедших на войну орков и гномов!

В глазах Ангэрэда мелькнул интерес, но он жестом велел кланлидеру сесть на место, и заговорил сам:

– Такая идея мне тоже приходила в голову, но у нее много недостатков. Прежде всего, орки и гномы живут в землях, где мало зелени, мало света и много камней. Это не то, что вызывает наш интерес. Только горные эльфы способны жить в таких условиях, но это в результате одно из самых маленьких эльфийских королевств.

Далее, вряд ли орки и гномы взяли с собой все силы, наверняка оставили достаточно мощную армию, чтобы защищать свои холмы и ущелья. Даже если мы оттесним эту армию в подземелья, захватив холмы и ущелья, нам придется месяцами воевать под землей, чтобы захватить самое ценное – рудники и мастерские гномов.

При этом надо понимать, что, контролируя туннель, гномы и орки могут в любой момент вернуться из параллельного мира и ударить нам в спину, либо поступить также, как мы – пойти захватывать наши земли, значительно более подходящие для

цивилизованной жизни, чем их пустоши. Нет, этот вариант решительно не подходит. К счастью, я уже придумал более разумное решение.

Тут король примолк, сделав эффектную паузу, а Тор Маттур поздравил себя с тем, что его союзник, оказывается, может не только горделиво ходить, обвешанный килограммами драгоценных побрякушек, и заползать каждую ночь на новую девственницу, доставленную во дворец, но и способен вполне здраво рассуждать. Вполне возможно, у его ставки на эльфов все же есть будущее, несмотря на нынешнюю неприятную ситуацию с началом военной кампании.

Убедившись, что все присутствующие полностью заинтригованы, Ангэрэд продолжил:

– Если этот туннель захватить слишком сложно, мы прорoем рядом новый. Впрочем, лучше даже два, один слева, другой справа. У гномов вовсе нет монополии на горные работы. И будем постоянно атаковать гномов и орков, чтобы они и не догадались, что мы скоро выйдем к ним в тыл. Просто с большой дистанции, чтобы больше не нести потерь.

Тут, кстати, и идея с элементалями вполне пригодится для отвлечения внимания. При помощи элементалей туннель захватить невозможно, сколько их туда не запускай, лучшим бойцам гномов и орков они на один зуб, но свою роль – отвлечь наших врагов от ведущихся горных работ – такая тактика выполнит.

Тор Маттур возвращался к своим войскам, восхищенно мотая головой. Ну и чего стоит теперь собранная им за большие деньги информация, что король эльфов обычный прожигатель жизни, хотя, к счастью, у него много толковых полководцев? Он понятия не имел, что, когда военный совет закончился, и все покинули шатер короля, в его центре немедленно проявился призрак высокого эльфийского воина в древних доспехах.

– Ну что же, твои идеи, Трентуин, как всегда, оказались захватывающими! Как жаль, что ты не можешь во плоти возглавить мои войска вместо этих жалких подобий военачальников, которые трутся возле моего шатра!

– Всегда готов услужить Вам, Ваше Величество! – низко поклонился призрак, – кстати говоря, я только что услышал разговор покинувших шатер маршала и начальника разведки. Они восхищены Вашим военным гением и очень воодушевлены! И Вы абсолютно правильно поступили, не сместив, а казнив прежнего начальника разведки.

Назначили Вы его сорок лет назад, чтобы показать уважение к особой позиции клана Вечлия, увеличив за счет его земель

территорию страны. А его некомпетентность стала прекрасным предлогом для того, чтобы от него избавиться – необходимое время для того, чтобы клан Вечлия был неразрывно привязан к нашему королевству, уже прошло, и это будет для его представителей хорошим сигналом, что теперь у них больше нет никакого особого положения! Пусть отдают себе отчет в том, что они теперь такие же подданные государя, как и все другие жители королевства!

Глава 8
И снова в рейд

Открыл глаза, задумался. Как и у меня, помимо нескольких бесполезных навыков, Адельхейд получила много достаточно перспективных. В принципе, я надеялся на это, и для такой надежды имелись веские основания.

И у меня, и у нее уже был собран богатый комплект широкораспространенных навыков, которые были у большинства игроков и НПС, так что их больше перенять с кровью было нельзя. Поэтому волей-неволей ее величество система была вынуждена отдавать нам навыки намного более редкие, и даже при рэндомном выборе, который, вероятнее всего, при этом использовался, получать мы должны были все менее распространённые навыки, которых у большинства НПС было совсем немного, исходя из их специализации.

Еще не начав серьезное осмысление полученных навыков, я уже на примере одного только производства паутины увидел серьезнейший потенциал. Но этот паучий навык будет явно полезен не только для крафта. Я теперь, при отступлении от противников по узким местам, наподобие ущелий и лесных тропинок, да и тех же пещер, смогу заплетать путь за собой сверхпрочной паутиной. Да и просто устраивать ловушки по мере надобности. Стало даже любопытно, как использовал этот навык прежний владелец, был ли он из военных или гражданских, и как умудрился им разжиться?

Тут же решил проверить одну идею. Под изумленным взглядом Адельхейд залез с ногами на стол. Представил, что хочу выпустить паутину, у которой кончик будет липким, а остальная нить – нет. На метре приказал остановиться, мысленно представляя, что нить должна остаться во рту для дальнейшего производства. Взял с осторожностью нить за нелипкую часть, и присобачил липкой к потолку. А потом спрыгнул со стола на пол. И повис в воздухе на собственной нити. О как, сработало! А теперь следующий этап – представил, что нить нужно производить и дальше. И потихоньку стал на ней опускаться, пока не стал ногами на пол.

Ну вот, у меня теперь есть неплохой способ опускаться с высоты, не прибегая к мане. Полет, к примеру, не намного быстрее, но требует тратить много маны. И к чему, если теперь можно и так?

Звякнуло письмо. Тут же открыл.

Привет, Трой!

К сожалению, не вижу, как твой квест может вписаться в планы нашей группы.

Терлэг

Ну что же, попытка не пытка, раз с сокланами Манивальда поработать не получится, буду планировать одиночную вылазку. В принципе, так, наверное, учитывая мои обстоятельства, будет даже проще – никому ничего не должен, если почувствую, что пахнет жареным, и квест мне не по силам, просто слиняю со всей возможной скоростью, не надо рисковать жизнью, выполняя обязательства перед партнерами.

Моя задача проста, всего три приоритета. Номер один – взять несколько уровней, перебив побольше нечисти, и, таким образом, продвинуться по третьему этапу. Приоритет номер два – выполнить квест, чтобы повысить репутацию с королем и получить новые, более жирные квесты. Приоритет номер три – найти какие-нибудь сокровища во дворце.

На моей стороне самая совершенная маскировка, изготовленная Ликволом с учетом особенностей местного воздуха с оттенками красного спектра, убойное оружие обороны и наступления – визуализация, а также два десятка новых навыков, часть из которых однозначно окажется полезными. Вот только не надо спешить, и стоит потратить время на их инвентаризацию и осмысление.

Решено, сегодня в драку не лезу, изучу тщательнейшим образом, чем разжился благодаря своему вампиризму. Квест надо разбить на этапы – как проникнуть сначала в город, потом во дворец, и как оттуда безопаснее всего эвакуироваться. Теперь надо хорошо обмозговать, на каком из этапов и каким образом постараться перебить побольше нечисти, чтобы набрать уровни.

Тем и занялся, отвлекали только раздававшиеся периодически восторженные охи и ахи Адельхейд, которая тоже занималась инвентаризацией собственных новых навыков и, по возможности, их применением.

Разбивка квеста на приоритеты и этапы здорово поспособствовала эффективности оценки возможностей использования полученных сегодня навыков. Что-то я сразу же и тестировал, особенно занимательно оказалось поиграть в мастера магнетизма. Прикольная вещь – лежит себе меч спокойно на диване в трех метрах от тебя, а потом отдаешь мысленную команду, хоп – и он уже у тебя в руке!

Некоторые из навыков протестировать можно было только в реальном бою, наподобие того же навыка «один среди врагов»

или «мастера дебаффов», что-то в условиях комнаты в доме тестить определённо не стоило, наподобие «мастера парового удара», особенно в присутствии будущей жены, которая точно крайне неодобрительно отнесется к нанесению ущерба нашей новой гостиной.

За следующие два с половиной часа я отвлекся от своей программы только однажды – сбегал в комнату, где совместно работали эльф и пет, и незаметно набрал четыре склянки крови Ликвола. Эльф был очень воодушевлен то и дело обрушивавшимися на него плюшками в ходе укусов Принца, а пет был рад, что очень хорошо и правильно питается, в полном соответствии с гастрономическими предпочтениями летучих мышей-вампиров.

Ввернувшись к Адельхейд, молча протянул ей склянку с кровью Ликвола. Обрадовавшись новой возможности развить потенциал, она тут же ее и оприходовала. Подождала немного, и разочаровано пожала плечами. Холостой выстрел, ни одного навыка усвоить не удалось. Я тоже выпил свою. И опять – тишина в эфире. Жаль, уж очень хотелось получить его боевые кружева. Ну, еще есть надежда, что пет их усвоит у эльфа, но это получится проверить только в конце процедуры.

В следующий раз пришлось прерваться, когда очень довольный Ликвол и пет пришли к нам, закончив процедуру. Ликвол поделился своей радостью от полученных достижений и перенятых от пета навыков, в особенности, конечно, его привел в восторг взятый у пета ювелирный навык.

Я тут же залез в список навыков пета, посмотреть, что он сам перенял от эльфа. Вот зараза, ни один из четырех усвоенных петом навыков не был желанными боевыми кружевами. А ведь шансы были очень велики, большинство навыков Ликвола пет уже усвоил от других НПС, так что я расценивал шансы получения им ценнейшего заклинания «боевые кружева» как один к двум. Жаль, опять выиграло только казино.

Адельхейд, с удовольствием прочитав на бумаге благодарные излияния эльфа по поводу полученных им при нашей помощи плюшек, тут же предложила пойти в таверну и как следует отметить такой удачный день. И ведь верно, это определённо имело смысл – я сегодня остался жив, перешел сразу на третий этап, усвоил кучу очень полезных навыков, Адельхейд и Ликвол чуть не погибли и тоже основательно усовершенствовали свой игровой потенциал, да и сидим мы уже не на шкурах посреди камней в огромном пустынном гроте, а в уютном доме.

Масса поводов отметить, а я еще в реале понял, что крутые достижения и успехи надо обязательно как следует отмечать. Не

до свинячьего визга, конечно, но тот, кто не хвалит себя за успехи и удачи, быстро эмоционально перегорает. А какие новые удачи и успехи возможны, если тебе жизнь не мила от эмоционального выгорания? Ты утрачиваешь креативность, делаешь работу не на совесть, а лишь бы отцепились, с тоской смотришь на часы в ожидании конца рабочего дня. Тут, в виртуале, многое, конечно, иначе, но не это. Добился своим трудом чего-то значимого, привлек своей активностью к себе госпожу удачу – будь любезен это как следует отметить.

В таверне, к некоторому моему удивлению, мы оказались очень популярны. К столику, за которым мы сидели, постоянно подходили и благодарили нас подданные Перфундара за то, что мы открыли этот чудный поселок, и у них опять все налаживается. Оповещения о повышении нашей репутации в городке Бантоса (уж и не знаю, всегда ли он так назывался, или его нарек так сам Перфундар прямо сегодня) только и успевали мелькать, остановившись только тогда, когда репутация выросла до 20.

А это очень, очень много! Это гарантия массы потенциальных квестодателей, что я же усвоил по опыту высокой репутации в Таксасе, когда мне девушка с рисепшена, которая при низкой репутации меня почти и не замечала, вдруг предложила и номер повышенной комфортности заказать, и себя ко мне в постель, и даже еще интересный квест сверху этого. И тут тоже сразу же начались предложения квестов от благодарных граждан нового городка. Отбился от трех совсем грошовых, до десяти золотых каждый, по поиску всяких полезных вещей для хозяйственных граждан, стремящихся побыстрее с комфортом обустроиться на новом месте, и понял, что продолжать банкет прямо в холле нецелесообразно.

Поэтому мы быстренько переместились в номер, и уже там приговорили пару бутылок сухого красного на троих. Больше я пить не рискнул, поскольку уже решил, что завтра, как только завершу планирование вылазки, сразу же в нее и отправлюсь, и дебаффы от перепоя мне точно были не нужны. На третьей бутылке вообще никто не настаивал, и Адельхейд, и Ликволу не терпелось побыстрее вернуться к использованию их новых навыков на практике.

В принципе, и мне выпитый алкоголь особо не помешал после того, как так хорошо посидели, снова вернуться к анализу новых навыков и планированию завтрашнего квеста. Даже как-то раскрепостился в плане новых идей, пометил себе только завтра перед вылазкой все же еще раз бегло просмотреть все идеи, пришедшие в голову после двух стаканов вина, мало ли алкоголь

привел не только к креативности, но и к недооценке реальных угроз предстоящего предприятия.

Еще три часа поработал очень вдохновенно, отвлекшись только раз на то, чтобы спрясть пятьсот метров паутины для напомнившего мне о своем обещании Ликвола. Да и то, лишь первая сотня метров отвлекла меня от размышлений, дальше паутина просто витками падала на стол, совершенно естественным образом, совсем меня не отвлекая от размышлений. Наверное, так же заядлый курильщик пыхтит своего сигаретой, совершенно об этом не думая.

Удачный день удачно завершился в постели с Адельхейд в нашем новом доме. Будильник я поставил на семь утра, чтобы побольше всего успеть с утра, и в кои-то веки заснул в мире с собой и с моей виртуальной вселенной.

Адельхейд с утра не будил, перешел в таверну, где позавтракал и примерно за час в своем номере еще раз прошелся по всем пунктам своего плана. Ну, вроде бы все, что мог, продумал. Большего добиться, планируя вылазку в город, в котором даже не был ни разу, было невозможно. Ситуацию облегчали лишь оставшиеся с первого визита в параллельный мир детальные представления об обустройстве королевского дворца. Мы тогда с Тимпулом очень хорошо над ними поработали, и я надеялся, что большинство важных моментов в моей памяти сохранилось.

Заскочил в колдовскую лавку, освоенную вчера одной из колдуний. Правда, выбитую мной дверь она так еще и не отремонтировала, но я благоразумно и не упоминал, что это я вчера постарался. Купил сразу пятнадцать портальных свитков, вчера, кстати, их во взломанной лавке не было, видимо, предполагалось, что их либо принесла с собой, либо изготовила лично колдунья.

Все, свитки, эликсиры, всего под завязку. Оставил для все еще спавшей Адельхейд записку в гостиной нашего дома, о том, что ухожу на разведку, и вернусь нескоро, и рванул к гроту. Открывать портал в городке, где у меня такая офигенная репутация, чтобы ее уронить на балл? Нет, без экстренной необходимости – ни за что. Отменная репутация с королем, с его двором, и с городом, где они находятся – очень многообещающая комбинация. Пробираясь на выход, с удовлетворением отметил, что король поставил аж четыре поста с охранниками – на входе в город, на площади под световым колодцем, на середине туннеля и в его начале.

Вспомнил, что забыл наведаться к королю и рассказать про еще один ход, что нашел вчера мой пет, и тут же себя одернул –

хватит мыслить как добропорядочный гражданин, надо по возвращении заглянуть к королю и постараться взять у него квест на поиск новых проходов в грот. А потом через несколько часов представить найденный ход и получить награду. Вот так теперь нужно мыслить, только так, и никак иначе. Тогда и прокачка побыстрее пойдет.

В отличие от вчерашнего утра, в гроте было абсолютно тихо, практически все перебрались в город. Может, где еще в гроте король и оставил дополнительные патрули, но мне их искать было ни к чему – я просто тут же открыл портал в паре километров от захваченной армией ада базы. Это была ближайшая точка, в которой я побывал, к былой столице Перфундара Бампхоту.

Перед тем, как заходить в портал, скастовал невидимость. Пусть от чертей она и не помогает, от низшей нечисти должна защитить, иначе был бы уже явный дисбаланс с такими преференциальными наворотами для нее. Вышел из портала, быстро огляделся, не обнаружив ничего и никого подозрительного, тут же вызвал грифона и взмыл на нем в небо. Слишком высоко не поднимался, пока не истекло действие портала, а то мало ли, по нему в грот какая-нибудь нечисть заскочит, и придется чесать за ней, чтобы прикончить. Мне позавчерашнего штурма базы вполне хватило, чтобы скоропостижно терять еще один, только что обнаруженный оплот для остатков сопротивления.

Кстати говоря, я до сих пор так и не выяснил, можно ли вернуться в тот же портал, из которого вышел, просто никогда и не возникало такой необходимости. Портал штука дорогая, поэтому я всегда и открывал его по необходимости, а не для экспериментов с ним. Надо бы как-нибудь все же проверить, или спросить кого из местных, вещь важная, мало ли выскочишь однажды из портала прямо среди врагов. Если узнаю наверняка, что обратно не запрыгнуть никак, то уже не буду тратить бесценные секунды на тщетные попытки вернуться, а сразу же буду предпринимать другие, ведущие к спасению, действия. Кстати, сделал себе зарубку также и подумать в будущем, что делать в подобной ситуации, если она вдруг случится. Чем чаще использую порталы, тем выше такая вероятность влипнуть по выходу из одного из них.

Портал схлопнулся, и я взмыл повыше. До самого Бампхота я не намеревался спускаться ниже пяти километров, такая высота давала гарантию того, что я не буду замеченным снизу, а безопасность превыше всего. Правда, по поводу гарантии невидимости на такой высоте были все же определенные

сомнения.

Вот по поводу этого проклятия верховного дьявола, при помощи которого он уничтожает всех, кто летит подряд более ста километров, есть хороший вопрос, на который пока невозможно дать ответ. Верховный дьявол замечает летящих сразу, но не может убить, пока летящий не пролетит сто километров, или замечает и убивает только после того, как пролетишь эти самые сто километров?

Первый вариант очень пугает, если действует именно он, то легко организовать комитет по встрече того, кто летит высоко, думая, что находится в полной безопасности. Правда, совсем неизвестно, какие средства коммуникации есть у армии ада. Если как у игроков, то влипнуть в проблемы очень легко. А если они посылают бумажные приказы с гонцами, то фиг с ним, пусть верховный дьявол меня отслеживает. Когда его приказ дойдет до исполнителей, меня уже не будет ни в городе, ни во дворце.

Поменяв двух грифонов, я долетел до того места, в котором, по моим прикидкам, и должен был находиться Бампхот. Как всегда, если раньше не бывал в определенном месте, искать приходиться на глазок, соотнося виденные бумажные карты со своей виртуальной. Хотя, у меня же квест именно для этого города, может, на моей карте по мере подлета к нему появится какая-нибудь искорка, показывающая местонахождение дворца? Глянул. Если бы! Видимо, разрабы полагали, что усердному игроку достаточно и названия города, захочет выполнить квест – найдет.

Перед миссией я решил, что брошу все и свалю из города для новой попытки попозже, если мне нанесут удар, который включит действие моего достижения мастера выживания. Немедленно, без всяких размышлений сбегу, отлечиваясь на ходу, и буду дожидаться за пределами города, пока спасительное достижение не откатится.

Тут же встал перед дилеммой – надо спускаться вниз на меньшую высоту, но, если я сделаю это на грифоне, меня можно будет заметить раньше, чем я сам что-нибудь замечу на земле. Мощная зверюга этот грифон, при распростёртых крыльях его площадь раз в шесть-семь моей собственной. И никаких моих наворотов в стиле стелс у него тоже не имеется.

Пришлось спрыгнуть с грифона, приказав ему лететь вверх, пока не развоплотится, а самому начать приближаться к земле, полагаясь на старую добрую силу тяжести. Впрочем, снижался я все же намного медленнее из-за скастованного, чтобы защитится от холода, силового пузыря, удерживающего внутри воздух. Получился такой своеобразный парашют, только не над головой,

а вокруг меня. От смерти при ударе об землю он не защитит, поскольку слишком мал, но за счет трения об воздух скорость падения снижает раза в два.

Тем не менее, скорость все же была приличной, и я смотрел вниз во все глаза, надеясь увидеть хоть какие-то ориентиры. Как назло, день выдался облачный, и ничего, кроме отливающих багрянцем облаков, пока видно не было. Пришлось вскоре скастовать полет, местность все же горная и начать миссию с того, что разбиться о какой-нибудь горный пик и отправиться на круг воскрешения, было бы предельно глупо. Естественно, после этого скорость предельно замедлилась.

Землю я увидел только тогда, когда снизился, по расчётам, примерно на километр. Широкая равнина слева, и городская стена в трех километрах справа. Не идеально, конечно, но, главное, нужный мне город найден.

К городу решил двигаться, вернувшись обратно в облака. Направление теперь было понятно, а дополнительная маскировка никогда не помешает. Как говорил мой батяня, ты можешь, поленившись, замаскироваться плохо, но слишком хорошо – никогда. И пусть его сентенции были связаны с реальным миром разведки и шпионажа времен могучего СССР, имевшего свои интересы по всей планете, мне в моей виртуальной игре практически все они очень даже пригодились.

Проникновение в город я решил объединить в одно целое с приоритетом поднятия уровней и облегчением следующего этапа – проникновения во дворец.

У меня были опасения, что на обычных улицах города будет бродить обычная нечисть, а вот во дворце я могу встретиться с самой что ни на есть высокоуровневой, способной быстро меня размазать по стенам. Все как в жизни, чем богаче выглядит место, тем больше там ВИПов.

Поэтому мне было необходимо выманить, по крайней мере, часть ВИП-нечисти из дворца. А как это сделать? Я решил устроить большой тарабам-барабам на окраине города, который может ее заинтересовать отлучиться на время из ключевого для выполнения моей миссии объекта. И, к счастью, у меня теперь был очень полезный для этого навык, чтобы не просто шуметь, а еще и заработать на этом опыт и лут.

Пролетел три километра в облаках, чтобы ускориться, на грифоне, затем, снова отправив его ввысь, скастовал полет и начал осторожно спускаться. Вылетев из очередного пушистого и влажного облака, оказался, как и рассчитывал, как раз над окраиной бывшей гномьей столицы. Тут же скастовал невидимость, и посвятил некоторое время изучению ее

архитектуры и планировке, частично из познавательного интереса, частично чтобы было легче уносить отсюда ноги.

Город и походил, и не походил на ранее посещенную мной другую гномью столицу – Санадару. Как и Санадара, он вплотную стоял к горному хребту, в котором, надо полагать, гномы наткнулись на полезные ископаемые. Строения в городе также напоминали те, что были в столице Азбадугама – крепкие, добротные, но ничего подобного на изящество эльфийских городов. А вот городская стена, которая в Санадаре была чисто номинальной, метра три в высоту, здесь достигала метров двадцати пяти. Уж и не знаю, с чем было связано это отличие. Возможно, Азбадугам имел более благоприятную геополитическую ситуацию, чем бывшее королевство Перфундара, раз мог позволить себе такие низкие стены.

Королевский дворец находился на широкой площади, расположенной всего метрах в трёхстах от горного хребта. Как и дома в городе, он выглядел прочным и массивным, состоя из центрального сооружения и двух крыльев. Но меня пока больше интересовали окраины подальше от дворца, которые могли сгодиться для моих зловещих замыслов в отношении оккупантов, контролировавших территорию. Кстати говоря, с такой высоты часть из них было отчетливо видно, на улицах, где густо, где пусто, виднелись неподвижно стоявшие сотни темных точек, которые, при использовании подзорной трубы, отчетливо идентифицировались как головы застывших в ожидании добычи зомби. Ну, раз есть зомби, значит, будут и другие представители нежити.

Больше всего из тех видов нечисти, с которыми я уже встречался, я опасался демонов, которые произвели на меня глубокое впечатление. Огромная убойная мощь, способность к дистанционным атакам, удлиняя меч, неожиданное появление прямо из-из-под земли и стремление к командной работе не могли не впечатлить. Но я помнил о том, что могу наткнуться и на дьявола, с манерой атаковать которого я вообще был знаком сугубо теоретически, но понимал, что шансов у меня против него явно не будет. Поэтому предельная осторожность и никакого зазнайства!

Глава 9
Мобы отнюдь не беспомощны

Дождался, когда истечет действие полета, и под действием силы тяжести устремился в выбранный район города. Я выбрал улочку метров пять шириной, расположенную в сотне метров от крепостной стены, главным достоинством которой было отсутствие на ней зомби. Все больше ускоряясь, я резко снизился над городом, и на высоте в сотню метров скастовал полет, чтобы успеть затормозить. Все сработало как надо, и через несколько секунд я уже десантировался на крышу прилегающего к нужной мне улице трехэтажного дома. Постоял несколько секунд, прислушиваясь и осматриваясь, не обнаружил ничего, что свидетельствовало бы о том, что я был замечен, и подошел к краю, внимательно осматривая местность внизу.

Оказалось, что зомби на улице все же были, не меньше десятка, просто они стояли вплотную к стенам зданий, и я не смог рассмотреть их сверху. Ну, не беда, стелс на них действовал, главное – не шуметь, помня, что услышав необычный звук, они сразу атакуют в его направлении. Обновив стелс, я аккуратно слетел на улицу, и, двигаясь максимально бесшумно, начал ткать паутину. Так, приклеить липкий конец к стене на уровне в полметра над брусчаткой, протянуть нить к другой стене, приклеив и там, повторить в полуметре влево, еще раз повторить в полуметре влево, и еще раз, пока улица не будет перекрыта от стены до стены на дистанции в десять метров. Возобновить стелс, и натянуть нить поперек, создавая сеть с ячейками по полметра.

Все, работа сделана, теперь быстро обратно на крышу, нет, нашел местечко получше, крохотный балкончик под самой крышей, метрах в пятнадцати над моей сетью.

Так, теперь закрыть глаза и велеть нити стать полностью липкой, а не только в тех местах, где я крепил ее к стенам домов. Ну, а теперь поехали!

Перво-наперво я выпустил пета, и велел ему тихонько полететь на соседнюю улицу, на которой я сверху заметил много зомби, держась метрах в пятнадцати над землей. Прибыв на место, начать пищать и лететь обратно к моей сети.

Принц лизнул меня в щеку и отбыл на задание. Ну а я тут же скастовал в центр моей сети парочку призрачных зайцев, прекрасно помня, что теперь они у меня еще и прекрасно верещат. Зайцы запрыгали, и тут же устроили концерт.

До этого неподвижно стоявшие вдоль стен зомби тут же

своим знаменитым рывком катапультировались в направлении моих зайцев. И сети. Использовав рывок, направились к ней уже медленно и плавно. Я с интересом наблюдал, как они подходят все ближе к ней. Наконец, первый пациент, массивный гном, одетый как торговец средней руки, подошел к ней вплотную, нить натянулась, и он тут же рухнул в сеть, повиснув на ней. Даже упав, он попытался ползти дальше к верещавшим зайцам, но куда там, к нити он уже прилепился, и она его не отпускала. Приятно отметить, что фрагменты, которыми сеть крепилась к стене, вес первого попавшегося зомби выдержали. Ну, а что будет, если в сеть попадется весь десяток?

Услышал вдалеке знакомый писк. Пет долетел до соседней улицы и устроил там концерт, привлекая к себе внимание. Ну, пока все идет по плану.

За следующие полторы минуты все зомби добрели до верещавших зайцев, за это время их навык рывка восстановился, и они, подходя на дистанцию атаки пять-шесть метров, задействовали его.

Получалось достаточно забавно – задевая ногами за паутину они распластывались на ней, прилипая, затем паутина долго раскачивалась, словно нежно баюкая попавших в нее зомби. Крепления на стенах держались, но по центру сеть под тяжестью зомби опустилась почти до брусчатки. Следующую минуту больше ничего не происходило, только прилипшие зомби мирно раскачивались в сети, пытаясь безо всякого успеха закогтить все еще верещавших зайцев. А вот потом началось следующее действие – из переулка в сотне метров вылетел мой пет, тут же полетевший к сети, а за ним начали один за другим появляться гнавшиеся за ним зомби. Останавливаясь на мгновение, они переключались на шум, издаваемый зайцами и трепыхавшимися в сети зомби, и шли дальше уже на него.

Выполнившего свою миссию на соседней улице пета я отправил на другую с той же задачей. Меня несколько тревожило, что пока мне удалось привлечь внимание только зомби, этак я никого из дворца не выманю. Возможно, зайцы не интересны в принципе хорошо прокачанной нечисти? Или издают слишком тихий писк? Чтобы исправить ситуацию, я решил включить форсаж. Во-первых, скастовал рядом с зайцами свою точную копию при помощи своего браслета. С ней была только одна беда – в отличие от зайцев она была безмолвна, возможно, потому что я редко использовал это заклинание, и не прокачал его в достаточной степени, а возможно, функционалом браслета такая прокачка и не предусматривалась в принципе. Все же, надеюсь, иллюзия гнома сможет быть более привлекательной для атаки,

чем зайцев. Во-вторых, я поднял ставки, скастовав и обрушив на улицу с высоты пятидесяти метров огромный валун. Нет, не на свою сеть, такому испытанию я ее не хотел подвергать, глыбу я уронил в десятке метров за ней.

Земля содрогнулась от рухнувшего валуна, в плане создания шума я мог не волноваться, в безмолвной тишине оккупированной нечистью столицы звук от падения глыбы должен был распространиться по всему городу. Было и немножко страшно, не нарвусь ли я в итоге на проблемы, с которыми не смогу справиться, так нагло шумя в оккупированном крупном городе, но план есть план – задумал, надо реализовывать.

Грохот падения валуна оказал просто живительное воздействие на всех зомби, находившихся в моем поле зрения – те, что были в сети, затрепыхались гораздо оживленнее, те, что выбрели с перекрестка и только направлялись к ней, ощутимо прибавили в скорости. В этот момент зайцы развоплотились, поскольку их время истекло, но я тут же скастовал новую пару ушастых для стимулирования сбыта моей ловушки для нечисти.

И вот тут все пошло не по сценарию. Край моей сетчатки зафиксировал появление чего-то черного справа от меня, а затем правый бок вспыхнул от острой боли. Доли секунды ушли на осознание ситуации – рядом со мной на балкончик откуда-то телепортировался черт, и умудрился с первого удара пробить мой панцирь, вонзив мне кинжал в печень. Один плюс – кинжал застрял в ране наглухо, и черт, дернув его и убедившись, что не может достать, резанул меня по левому плечу вторым кинжалом, к счастью, в этот раз не пробив панцирь, и тут же с балкончика исчез, еще до того, как я попытался контратаковать.

Да, к такому я был не готов! Стоишь в пятнадцати метрах выше сети с весьма привлекательными мишенями для атаки на самой верхотуре, в стелсе, в сете на прекрасную маскировку, лучше которой еще не видел даже у самых продвинутых игроков, пришедших с Манивальдом в параллельный мир, и что делает эта долбанная чертовщина? С легкостью находит меня и атакует, совершенно презрительно отнесясь ко всем моим потугам создать для нее привлекательную фальшивую мишень!

Первое, что я сделал, памятуя о своем более успешном опыте общения с чертями, когда я привел их к замку моих записных врагов, так это скастовал полет и спрыгнул с балкона. Буду лучше висеть над улицей, а не стоять на балконе, на который снова можно телепортироваться и напасть на меня, так будет гораздо безопаснее. Вот тебе и тщательно продумал свой план! Слишком понадеялся на свой маскировочный сет от Ликвола, похоже, черти видят вообще в каком-то другом диапазоне, и им побоку не

только стелс, но и любая маскировка.

Так, что же делать с кинжалом? Это не только очень болезненная рана, как любой удар в печень, это еще и смертельная рана, если не достать его и не подлечиться. Попытался выдернуть кинжал. Куда там! Значительно более прокачанный черт не смог этого сделать, а мне еще и приходилось делать это в неудобной позе. Свистнул, давая сигнал Принцу срочно вернуться. Несколько секунд, и он, пролетев с соседней улицы прямо над крышами, уже около меня. Морда предельно встревоженная, с его чувствительностью к крови объяснять мне ему, в чем проблема, даже и не надо.

– Выдергивай, дружок! – командую пету. Пет обхватил верхними лапами рукоятку кинжала, нижними уперся в панцирь, под черным мехом взбугрились мускулы не чета тем, что есть у тощих чертей. Мгновение – и кинжал уже у него, а из моего бока потоком хлынула кровь прямо на сеть и на зомби, заставив последних задергаться еще интенсивнее.

Здоровье просело на две трети с половины перед этим, все верно, при ножевом ранении многие десятки минут чувствуют себя относительно неплохо, пока нож в теле, и быстро умирают, если его выдернуть. Но, к счастью, в виртуальной игре все значительно проще – надо лишь иметь при себе эликсиры на лечение, и время на их использование. Десять секунд, и две пустых склянки от эликсиров уже звякают об брусчатку, разбиваясь, а мне о ранении напоминают лишь трофейный кинжал и прореха в панцире.

В голове вместе с полыхающей мыслью о мести невесть куда телепортировавшемуся и пропавшему с радаров черту мелькает идея о том, как в будущем устраивать ловушки при помощи паутины уже для чертей. И вроде бы дельная идея. Но это в будущем, сейчас ее тестить некогда.

Пока я решал свои проблемы с ранением, передовая часть зомби, приманенных петом с другой улицы, уже подошла к сети и начала тоже в нее рывками влипать. Я, немножечко придя в себя, решил повторить необходимое для выманивания нечисти из дворца акустическое воздействие, уронив еще одну глыбу на задние ряды подходящих к сети зомби. Учитывая, что падать она будет на мягкое, скастовал ее с высоты в восемьдесят метров, чтобы не потерять необходимые звуковые эффекты. Четыре зомби размазало по брусчатке, но это не помешало звуковому сопровождению – громыхнуло еще более знатно, чем в первый раз. Ну что же, думаю, этого пока хватит, чтобы выскочившая после первого удара из дворца нечисть получила точное направление, куда двигаться. Если, конечно, это не мои иллюзии

и надежды, а реальный сценарий ее действий.

Через минуты полторы убедился, что, по крайней мере, зомби, на мои звуковые стимуляции реагируют весьма энергично – они во множестве появились на улице, выходя из всех переулков на всем ее протяжении. Тут до меня также дошло, что висеть в воздухе вовсе не обязательно, на балкончике есть место только для двоих, и, если я стану туда вместе с петом, там не останется места для телепортации и новой атаки для чертей.

Уже было собирался так и сделать, но все же передумал – от чертей я таким образом-то защищусь, но, поскольку у пета нет никаких артефактов на маскировку, полностью себя демаскирую для любой, даже самой примитивной нечисти. Те же бесы, к примеру, смогут увидеть пета на балконе и атаковать его огненными шарами. А это такое оружие, что неизбежно достанется и мне. Поэтому пета призвал в инвентарь, а сам остался висеть в воздухе в пятнадцати метрах над сетью. Главное – не забывать обновлять полет, а то рухну прямо в свою же сеть в компанию к зомби. Блин, мана расходуется прямо с космической скоростью, мне же еще и невидимость приходится регулярно обновлять.

Тут меня осенила еще одна мысль, намного более прогрессивная, и я немедленно принялся ее реализовывать. Спрял одну нить и прикрепил ее в пятнадцати метрах над улицей за фасады домов, а затем стал на нее. Прекрасно держит! Спрял еще одну нить и прикрепил между фасадами в метре над ней. Теперь на нижней можно стоять, а за верхнюю держаться, чтобы не упасть. Правда, было боязно, что черти все же углядят тоненькую паутину и смогут на нее телепортироваться для атаки на меня. На этот случай сделал обе нити липкими за исключением той части, на которой стоял, и на которую опирался. Если и смогут увидеть и атаковать, то удрать уже точно не смогут. А лут с них получается неплохой.

Пока занимался нитью, в сеть попало еще два десятка зомби. Под их тяжестью она прогнулась до брусчатки, но крепления на стенах все еще держались. Один из зомби умудрился по другим, приклеившимся, добраться прямо до иллюзии гнома, и раз за разом клацал клыками в воздухе, пытаясь ее укусить. М-да, похоже потенциал сети по спутыванию нечисти скоро будет исчерпан, а никаких свидетельств того, что высшая нечисть покинула дворец, освобождая его для следующей фазы моей операции, у меня нет. Блин, как тяжело делать подобные дела без партнера, которого можно было бы посадить наблюдать за дворцом.

А так, пока что, из серьезной нежити я видел только одного-

единственного черта. Да и он сейчас по-прежнему на свободе, просто частично обезоружен, потеряв один из двух кинжалов. И это плохой признак, что он не полез в сеть, атаковать мою иллюзию и зайцев. Возможно, и другая высшая нежить, наподобие демонов, если появится, на ловушку не среагирует, а будет охотиться именно на меня. Но, пока не проверишь, не узнаешь. Один черт не в счет, мало для далеко идущих выводов.

Ладно, для того, чтобы идущие валом зомби полностью не обезвредили мою сеть до подхода более продвинутой нечисти, стоит открыть на них охоту. Ронять огромные валуны не стоит, этак я быстро ими перегорожу подход к сети, не такая улица и широкая. Вполне подойдет и град из нескольких десятков округлых валунов по сотне килограммов каждый. Зомби же главное размозжить голову, а для этого и небольшие валуны прекрасно сгодятся.

Зарядил с максимальной высоты, чтобы придать убойности, четыре серии валунов справа, а затем, отпившись эликсирами на ману, четыре серии слева. Подавляющая часть попавших под удар зомби больше не встала, хотя были и счастливчики, отделавшиеся переломами других частей тела, сохранив головной мозг, и ползавшие теперь по улице. Я завертел головой, прикидывая, по какой группе зомби нанести следующий удар, как вдруг мощный удар по голове оторвал меня от паутины, и я полетел вниз, в собственную сеть с запутавшимися в ней десятками зомби. Ошеломление помешало мне скастовать полет, и я рухнул прямо на одного из зомби, от удара снова на мгновение отключившись.

Когда сознание снова включилось, я увидел, как с крыши на меня смотрит злорадно ухмыляющийся демон. Но мне было не до него. Перво-наперво скастовал полет, потом вылил в рот эликсир на лечение, чтобы убрать последствия удара по голове. Попытался взлететь, но обнаружил, что что-то держит за ногу. Сначала испугался, что зомби, но никто из соседей по ловушке еще до меня не дотянулся, хотя и очень пытались, а тот, на которого я рухнул, прилип к сети животом, и достать меня никак не мог. Хотя по разъярённому шипению и постоянному клацанью челюстями было понятно, что очень, очень хочет!

Оказалось, что нога прилипла к моей же нити. Пришлось подумать о том, что я не хочу, чтобы этот сегмент сети был по-прежнему липким, и только тогда нога освободилась, а я смог взлететь. Так, демон на крыше, похоже, он меня и нокаутировал ударом своего дистанционного меча по голове, значит, ближе десяти метров к нему приближаться нельзя.

И вообще, дело зашло слишком далеко, если бы меч демона не соскользнул со шлема, а пробил его, я бы уже погиб. Рухнул бы

вниз с пробитыми мозгами, и ни черта бы не смог использовать четыре секунды неуязвимости по своему достижению. Чтобы их использовать, надо ясно мыслить, а с пробитыми мозгами это невозможно. Похоже, настало время прерваться, и обдумать полученную в ходе использования ловушки информацию. Чтобы не было больше подобных опасных ситуаций.

Решив, что больше не контролирую ситуацию, я тут же скастовал телепорт на одну из самых дальних крыш в поле зрения, с крыши подпрыгнул в воздух повыше, тут же вызвал грифона, заскочил на него, и направил его вверх. Поднявшись на пару сотен метров над городом, несколько успокоился. Пришло время сделать первые выводы.

Итак, демон, как и черт, атаковал именно меня, не клюнув на ловушку, хотя я был в стелсе и под маскировкой. Это уже небольшая, но полезная статистика – похоже, что продвинутую нечисть, не только чертей, но и демонов, стелсом и маскировкой не обмануть. И, видимо, они также уверенно отличают живого разумного от скастованного призрака. Это плохая новость, существенно ограничивающая мои возможности.

В то же время был и позитив – моя ловушка из паутины свою роль сыграла. Я заманил в ее район сотни зомби, из которых несколько десятков уже и перебил, подманил также представителей продвинутой нечисти, поскольку сомневаюсь, что и черт, и демон появились тут в одиночестве. Скорее всего, их больше, просто они предпочитают не демаскировать себя, ожидая возможности для внезапной атаки. Надеюсь, сюда же следуют и представители продвинутой нечисти из дворца.

Кстати, покинув место засады, я могу попробовать провести наблюдения за реакцией обитателей дворца за моей активностью. Скастовал два огромных валуна, чтобы получить максимальный акустический эффект, вниз на скопления зомби. Громыхнуло знатно. Тут же достал подзорную трубу и стал наблюдать за дворцом, с высоты двух сотен метров виден он был неплохо. Пять секунд… ничего, десять, пятнадцать, двадцать… бинго! Я явственно увидел фигурки, на большой скорости покидающие дворец, и направляющиеся в мою сторону. Кто конкретно, черти или демоны спешат ко мне, понять не смог, но, скорее всего, демоны, фигуры были крупные, да и черти вряд ли бы удержались от использования телепортов. И точно не зомби или бесы, у них скорость значительно меньше.

Я решил продолжить как бомбардировку, так и наблюдения за дворцом. Приступлю ко второй стадии операции тогда, когда из дворца перестанут выходить. Это не даст никакой гарантии того, что он полностью опустеет, но, по крайней мере, позволит

твёрдо рассчитывать, что врагов мне после этого там встретится значительно меньше.

Итак, серия валунов, отпиться эликсирами на ману, понаблюдать за дворцом, опасно снизиться, чтобы возобновить иллюзии верещащих зайцев, снова на высоту. Убил на это дело минут двадцать, периодически меняя грифонов, пока не увидел, что уже пару минут как не вижу никого, кто бы покидал дворец. Похоже, время настало. Тут же направил грифона вверх, в облака. Через минуту, все еще в облаках, переместился так, чтобы попытаться оказаться прямо над дворцом, и спрыгнул с грифона. Со все увеличивающейся скоростью пролетел облака, убедился, что лечу правильно, и только на высоте полусотни метров скастовал полет. Пролетел еще немного по инерции, выровнялся, тут же залетел во дворец в ближайшее открытое окно. Сразу же вызвал пета, пусть присмотрит за безопасностью, пока я буду пытаться сориентироваться.

Залетел я, как и планировал, на желанный для меня второй этаж бывшего королевского дворца Перфундара. В отличие от чертежей, которые я рассматривал ранее, тут передо мной развернулись покои королевского дворца во всем их величии, с отделкой мрамором и позолотой, гобеленами и картинами. Да, Перфундар был серьёзным королем, судя по богатству отделки его дворца.

Переход столицы в руки нечисти отрицательно на дворец не повлиял – я не заметил ни разрушений, ни мусора на полу. И это было сигналом, что дворец по-прежнему используется, правда, уже новыми хозяевами. А это означало, что сильно задерживаться тут не стоит, надо делать свои дела быстро, и со всей возможной осторожностью.

Главным для меня во втором этаже были не его мрамор и позолота, а то, что именно здесь расположены королевские сокровищница и хранилище артефактов. Правда, было и неудобство. Я заскочил во дворец примерно посередине, хранилище должно быть направо через полсотни метров, а сокровищница налево через сотню. Вот и куда идти сначала?

К счастью, для таких ситуаций очень даже годилось мое старое заклинание «призыв крота». Оно и должно было мне разъяснить, есть ли вообще смысл идти в хранилище артефактов, а также показать, имеются ли в здании тайники. Скастовал заклинание, взглянул на карту, на которой артефакты высвечивались красными искорками. Итог – направо в полусотне метров ничего нет, значит, королевское хранилище артефактов ограблено подчистую, и делать там нечего. Но, на третьем этаже я заметил серьезное скопление искорок, превратившееся в одно

сплошное пятно. Увеличил карту в этом месте – да тут штук двенадцать артефактов! Либо это спрятанное еще Перфундаром или его предками сокровище, либо уже силы ада расстарались после вселения, а только я мимо пройти не готов. Надо обязательно это местечко найти и все эти искорки на карте погасить, переведя артефакты в мой личный фонд.

Итак, на этом этаже мне осталось только проверить находящуюся налево сокровищницу, потому что монеты, хоть бы их было и много, мой крот не высвечивал. Что радовало – для такого случая у меня был Дхакун, способный мастерски находить тайники.

Чтобы не стать жертвой внезапной атаки демонов или чертей, я решил двигаться к намеченной цели по воздуху. Именно демоны и черти страшили меня больше всего, из-за мощной атаки. Передвижение под потолком ситуацию значительно облегчает.

При полете на большой высоте черти вообще против тебя беспомощны, с демонами, конечно, сложнее. Но, все же, одно дело, когда демон внезапно выскочит из пола прямо из-за спины, и тут же тебя ударит, другое дело, когда ты паришь над потолком, и поверхность, помимо тебя, анализируют на предмет врагов также пет и Дхакун.

Слава богу, потолки тут были не чета тем, что на базе, настоящие дворцовые потолки метров под восемь высотой, а это все же какое-никакое расстояние между мной и демоном, позволяющее попытаться среагировать. Также я предполагал, что убойная сила их дистанционной атаки должна снижаться в зависимости от расстояния до цели. Снижается ли она на самом деле, и насколько, я понятия не имел, но пока что возможностей это выяснить на практике не видел, да и не рвался. Мне вполне хватило и недавнего столкновения с демоном, нокаутировавшего меня ударом мечом по шлему с нескольких метров. Хорошо, что шлем выдержал, в отличие от панциря, пробитого кинжалом черта.

Глава 10
Ловушка для жадины

Взмыв под самый потолок, я потихоньку полетел по направлению к сокровищнице. Главное было подобраться ближе, чем на полсотни метров, а там уже Дхакун проникнет в сокровищницу и сообщит мне, есть ли там вообще золотишко. Если нет, или слишком мало, чтобы меня соблазнить, нужно будет решать, двигаться ли на первый этаж выполнять квест, или вначале рвануть на третий поискать обнаруженный кротом тайник с артефактами.

Буквально через два десятка метров раздался шепот Дхакуна:

– Милорд, в коридоре за поворотом трое зомби. Замерли прямо за ним, лицами обращены на проход.

Ну да, типично для зомби, устроились в засаде, нацелились на место, откуда может появиться добыча, и готовы рвануть на малейший звук ее атаковать. Впрочем, весь мой опыт свидетельствовал, что в стелсе они меня не видят, главное – не шуметь. Вот и полечу себе тихонечко под потолком над ними. Конечно, и прибить бы их было бы неплохо, но без шума это сделать не получится, а мне шуметь сейчас категорически противопоказано. Так как вовсе не зомби меня пугают.

Ещё два десятка шагов, я поворачиваю и лечу почти над зомби. Дхакуна уже сориентировал на осмотр сокровищницы, и жду его рапорта. Наконец, раздается тихий шепот.

– Милорд, там полно золота! Ещё гномья чеканка, на монетах лик Перфундара!

Покосился вниз, зомби не шелохнулись. Значит, шепот такой громкости триггером для них не является. Решаю уточнить:

– Полно, это сколько, навскидку?

– Думаю, на полторы сотни тысяч, как минимум!

А сумма-то, получается, действительно серьезная! Не факт, что я, полностью загрузившись, смогу упереть больше четверти от обнаруженного Дхакуном золота, но и это, однозначно, будет большим успехом. Тем более, кто мешает разгрузиться на новой базе и быстренько метнуться обратно?

Решено, двигаюсь к сокровищнице. Будем взламывать! Кстати, а как дела обстоят с этим?

– А что там с дверями и замками, Дхакун?

– Удивительное дело, милорд, дверь в сокровищницу прикрыта, но не полностью. А это означает, что вход свободен!

Услышав это, я не смог разделить энтузиазм Дхакуна. Такая

сумма, и без охраны? Не считать же охраной трёх несчастных зомби, в самом деле? Что-то тут явно не так!

К несчастью, даже осознавая этот факт, я все ещё продолжал по инерции двигаться по направлению к сокровищнице, до которой оставалось всего с пару десятков метров. Вдруг мне показалось, что огромная рука схватила меня за шкирку и со всего маху шваркнула об пол. Удар, от которого помутилось в глазах, несколько секунд я тупо пялюсь на мрамор пола, свежеукрашенный моей кровью, а потом прихожу в себя и поднимаю голову. Кровь капает с разбитых губ, и я тут же проверяю выносливость. Облегчённо выдыхаю, не так и страшно, потерял всего тридцать процентов. Но тут же примечаю другое, то, что действительно пугает – ни с того, ни с сего я вдруг оказался заточен в клетку из толстенных серебристых прутьев. Пальца в два толщиной, не меньше.

Снова ускоряется соображаловка, как обычно в критической ситуации. Кого-то сильный стресс парализует или сбивает с толку, и таких большинство, но я отношусь к числу тех индивидов, кто быстро воспринимает любую новую реальность, и тут же начинает действовать, чтобы приспособиться. Достаточно вспомнить, как я оказался в игре после смерти в автокатастрофе. Многие ли на моем месте, вместо того, чтобы тупить, сидя на жопе, кто от шока, кто от облегчения, тут же приступили бы к прокачке? Что-то я сильно сомневаюсь!

Итак, старая истина о мышеловке и бесплатном сыре только что подтвердилась. Что особенно обидно, я уже почти созрел, чтобы свалить подальше от сокровищницы, признав ситуацию с открытой дверью в нее подозрительно опасной. Буквально несколько секунд и не хватило. Но к черту сантименты, грохот при падении и появлении этой огромной клетки наверняка был такой, что вскоре у меня появится множество совершенно нежеланных компаньонов. А потом они извлекут меня из клетки, как это бы сделал фермер, поймавший в ловушку ворующую в его амбаре зерно крысу, и поступят со мной точно также. Мне надо свалить из клетки и из дворца не то что за минуты, а за секунды, если я хочу избежать очередной гибели. И клацнувшие о прутья клетки рядом со мной зубы зомби мои умозаключения подтвердили. Обернулся – вся тройка дежуривших неподалеку зомби уже тут как тут, и атаковали рывками клетку. Не факт, что заметили меня, я все ещё в стелсе, скорее, сработал условный рефлекс – приближаться к источнику шума и бросаться на него.

Итак, простая задача – клетка примерно два на три метра, стоит на мраморном полу. Первая мысль – поднять ее с одного из краев и выбраться. Тут же отбрасываю ее в сторону – если бы сил

жертвы на это хватало, ловушка была бы совершенно дебильной, во что я поверить не в состоянии. Такая пустяковая ловушка у царской сокровищницы? Да никогда! Да и клетка почти не шелохнулась, когда в нее ударились зомби, используя свой рывок – похоже, металл тяжеленный, и без крана ее не приподнять.

Кран… Ну, кран я тут не найду, но что-то наподобие соорудить можно и нужно попытаться. Мне нужна прочная веревка, точка опоры и противовес. Кинул взгляд на окно – должно получиться. Окна в толстой стене были расположены одно над другим сверху донизу по всей высоте стены, перемычки между ними были по полметра и выглядели солидно. Все, схема в голове сложилась, приступаю к реализации.

Начал с того, что спрял тридцать шесть метров паутины и сложил ее вдвое. Может, хватило бы прочности и без складывания, но не та ситуация, чтобы проверять. Затем быстро тремя узлами привязал к ближайшему к окну краю верхней части клетки получившийся трос, на другом его конце сделал затяжную петлю и сунул пету, показав, что его надо отнести в самое верхнее окно. Пока Принц летел, скастовал на это же окно ледяную стрелу, разбив стекло, а потом разбил также и стекло в самом нижнем окне.

Прильнувшие к клетке зомби тут же утратили к ней интерес, и поковыляли на звук разбитого стекла к окнам. Пет пролетел сквозь верхнее разбитое окно, а я тем временем скастовал на подоконнике нижнего прямоугольную каменную глыбу максимально возможного размера, которая лежала ровно посередине подоконника, одной частью внутри дворца, другой – наружу. Теперь все зависело от того, насколько вместе с уровнями вырос интеллект моего пета. Я уже так нашумел, что терять мне было нечего, поэтому громко сказал подлетевшему к глыбе пету:

– Принц, накинь петлю на нее и затяни!

Зомби, услышав голос живого существа, тут же утратили всяческий интерес к окну, и медленно побрели обратно к клетке, хрупая попадающимся под ноги разбитым стеклом – рывок у них, видимо, ещё не откатился.

Принц доказал, что мои прикидки по поводу развития его интеллекта верны, тут же накинув петлю на глыбу, и даже затянул ее, что я тоже приказывал сделать, но не имел на это больших ожиданий.

– Взлетай с глыбы! – приказал я ему, и в этот момент в дальний конец клетки врезалась ещё пара зомби – я и не заметил, как они откуда-то подошли, и сагрились на звук моего голоса. Слава богу, зомби, а не черти или демоны.

Ну, все, теперь самый важный момент – как все сработает.

Ложусь на пол у привязанного к глыбе конца клетки, и кастую валунчик с полтонны на самом дальнем конце лежащей на подоконнике глыбы, висящим над пустотой. Глыба утрачивает равновесие, наклоняется, и, шурша, со все большим ускорением уходит в свободный полет с подоконника. Трос натягивается, резкий рывок, и мой конец клетки приподнимается. Немного, всего на метр, но я тут же выкатываюсь наружу, прямо под ноги сторожащим меня зомби.

К счастью, им не до меня – они как раз отвернулись на звук проскрежетавшей при падении по подоконнику глыбы, и для меня не опасны. Я разбегаюсь и рыбкой прыгаю в просвет между ними, вылетая в разбитое окно, кастую вызов грифона и свечкой взмываю на нем в небо. Краем глаза вижу, что привязанная паутиной глыба так до земли и не долетела, болтается между первым и вторым этажами. Это ж насколько тяжёлая была моя клетка, если эти четыре тонны груза лишь приподняли один ее край, но даже не сдвинули с места?

Скоро я уже скрылся в облаках, которые этим утром так и держались все время низко над городом. Тайник на третьем этаже дворца с артефактами? Невыполненный квест на первом этаже в королевской опочивальне? Ну уж нет, по своей воле я во дворец в ближайшие полчаса точно не полезу, уж слишком там нашумел. Наверняка, большинство тех, кого я оттянул из дворца шумом на окраине, уже мчатся в него обратно.

Ну что же, тогда можно вернуться обратно к моей ловушке из сети. Сначала, правда, нужно посмотреть с высоты, что там происходит, затем перебить камнями побольше нечисти, снова слинять минут на пятнадцать, или, даже лучше, отвлечь шумом в другом месте уцелевшую нечисть, после чего собрать лут.

Через минуту я уже был у цели, вынырнув из облаков над сетью. Сразу поразился увиденному – сеть была полностью забита зомби, было их там, по предварительным прикидкам, не меньше пяти десятков. Сотни зомби все ещё были рядом с сетью, но слаженно двигались от нее к переулкам. Видимо, как я и предполагал, они двигались на произведенный как упавшей с грохотом ловушки, так и мной шум к дворцу. Ни чертей, ни демонов я не заметил, зато, начав спускаться, увидел шевеление на крышах. Приглядевшись, понял, что на них находятся десятки бесов, причем они никуда не перемещаются. Словно ждут того, кто появится у сети, чтобы внезапно атаковать его. Засада? А чем ещё объяснить отличие их поведения от зомби? Интересно, они сами такие разумные, или им кто-то более продвинутый отдал приказ? И находится ли он, или они тоже сейчас в засаде?

Главный вывод, что я сделал – соваться сейчас к сети будет

неблагоразумно, можно попасться в ловушку не приятнее той, в какую я угодил у сокровищницы. Но, зато, кто мне мешает поохотиться с безопасной высоты на собравшихся в тесные группы бесов и зомби, чтобы прокачаться?

Зомби в сети решил пока оставить в покое, они от меня и так никуда не денутся. Скастовал стелс, спрыгнул с грифона, сколдовал полет, когда опустился на сотню метров над улицей и принялся бомбить группы бесов на крышах каменными валунчиками. Решил начать именно с них, как с более экзотической, и, скорее всего, продвинутой добычи, по сравнению с зомби. Про тех я не волновался, зная, что услышав грохот от падения множества валунчиков на крыши, они начнут толпиться вокруг атакованных домов.

Бесы подтвердили мою оценку более продвинутых интеллектуалов по сравнению с зомби – потеряв за три моих атаки пару десятков особей, уцелевшие стремительно рванули к будкам, из которых, видимо, вышли на крыши, и скрылись в них. Будки я не атаковал, предположив, что это выход на крышу, и бесов в них уже нет, нечисть стремительно разбежалась по чердакам или этажам.

Замерших вокруг домов зомби также тщательно обработал россыпями валунов. С удивлением обнаружил, что уцелевшие от бомбежки зомбаки тоже стали исчезать с улиц, заходя в подъезды домов. Гораздо более разумная тактика, чем раньше, или же, им тоже кто-то так только что приказал?

Впрочем, снижаться сейчас за лутом я и не собирался. Странное поведение бесов и зомби усиленно намекало на засаду, хотя, что тоже возможно, мне после недавнего попадания в ловушку, засады теперь мерещились абсолютно везде. Все же не буду себя успокаивать, что моя чуйка всего лишь паранойя, а лучше сооружу ещё одну ловушку с сетью на другой окраине, пошумлю там, и, авось, отвлеку силы нечисти и из дворца, и отсюда. Никто меня не торопит собирать лут прямо сейчас, а береженного бог бережет.

Взмыл к облакам, быстро выбрал место для новой ловушки на окраине в километре от прежней. На улице, на которую я спикировал, было всего два зомби, которые тут же побрели в мою сторону, поскольку я не скастовал стелс и специально шумел, шаркая ногами по земле. Они планировали атаковать меня внезапно рывком, подойдя поближе, я с любопытством этого ждал. В тот самый момент, когда они, подойдя на метров восемь, рванули в мою сторону, я сделал шаг влево, оказавшись сбоку от вонючей парочки, перерубил мечом шею ближайшему, и, не успела ещё его голова скатиться на землю, отрубил второму

зомби правую когтистую лапу. А нечего ее тянуть ко мне. Тело первого зомби осело на землю, открыв мне полный доступ к телу второго, и я смог срубить голову и ему.

Несмотря на то, что шума было минимум, из ближайшего подъезда вывалился ещё один зомби, и тут же рывком попытался меня достать. Я снова шагнул в сторону, на этот раз вправо, нечего приучать себя к стереотипам, это может плохо сказаться в бою с внимательными противниками, и срубил голову и ему.

Замер на мгновение, выпустил пета для дальнего радарного обнаружения противника, попросил Дхакуна прочесать окрестности на предмет скрытых сил противника. А сам, не теряя времени, принялся ткать паутину и крепить нити к стенам. Никто мне в этом не препятствовал.

В этот раз я решил помимо сети из нитей на уровне полуметра от земли натянуть ещё одну поуже прямо над ней в метре от земли. Надеюсь, это поможет мне поймать в ловушку больше зомби – поскольку будет больше нитей, к которым они могут прилипнуть.

Изготовив ловушку, поместил в нее пару тут же заверещавших лопоухих, взмыл в сотне метров над ней, чтобы не повторять прежние ошибки, оказавшись в доступности для атак чертей или демонов, и зарядил огромным валуном по улице около сети. Брызнула в стороны брусчатка, эхо от удара прокатилось по всему городу, сообщая нечисти, что в этом месте есть потенциальная добыча. Нечисть, в виде потоков зомби, охотно откликнулась. Наверняка на мой зов прибыли и черти, и демоны, но, поскольку я прежних ошибок, снижаясь и позволяя меня атаковать, в этот раз не делал, они и не высовывались.

Перебив с полсотни зомби камнями, и убедившись, что все подходящие и подходящие на шум зомби исправно набиваются в сеть, я решил проведать свою старую ловушку. Авось, если высшая нечисть и делала на меня там засаду, то сейчас переместились уже на шум сюда.

То, что я увидел, вынырнув из облаков, мне решительно не понравилось. По переулку неспешно двигалось два игрока, и собирало лут с убитой мной ранее камнями нечисти. Зомби, застрявшие в моей сети, тянулись к ним когтями, но вырваться и напасть не могли. При всем своем возмущении зафиксировал положительный факт – никто на игроков не нападает, значит, черти и демоны действительно отсюда оттянулись.

Резкое снижение, полет под конец, и я уже стою на крыше над мародерами. Заявляю решительно:

– Эй, мужики, вообще-то это моя добыча, и, следовательно, и лут мой!

Оба удивленно задирают головы. Один из них, эльф, через секундную паузу отвечает:

– А, это золотой мальчик Манивальда! Терлэг говорил, что ты тут ошиваешься. Но, боюсь, добыча принадлежит тому, кто ее может собрать.

– А я вот решительно против! – заявляю я, начиная закипать.

– А что ты сделаешь, нубяра, нажалуешься своему Манивальду? – рассмеялся второй, как и я, гном, – так свет клином на его клане не сошёлся, хаям везде будут рады!

Вместо ответа я скастовал каменную плиту мародерам на головы. Вот ещё, буду я тратить время на переписку и жалобы, когда можно решить вопрос быстро и просто.

Плита беспрепятственно падала вплоть до голов парочки. А потом произошло нечто крайне необычное – мелькнула синяя вспышка, в воздухе запахло озоном, а моя плита, внезапно замерев на мгновение в воздухе, резко отлетела в сторону, придавив парочку зомби на самом краю сети.

– Знаем мы про твою каменную магию, знаем! – радостно завопил эльф, – но не думаешь же ты, что только у тебя есть уникальные заклинания? Твои четыре тонны для моего купола полная ерунда, я и восемь тонн без проблем отброшу в сторону!

И его товарищ тоже радостно загоготал, даже не пытаясь меня атаковать в ответ. Мол, давай, разозленная блоха, атакуй голиафов, потрать время и силы попусту!

За такой подход я был обоим мародерам очень благодарен. У меня не было иллюзий в отношении уровня противников, хотя я и не мог с такого расстояния его рассмотреть, но не сомневался, что он под триста, Манивальд других не держал. А выстоять против двух атакующих хаев мне не под силу, меня и один продвинутый игрок с одного удара способен опустить до пяти процентов выносливости, а дальше вся надежда только на четыре секунды неуязвимости, во время которых надо и отлечиться, и ликвидировать угрозу.

Но ещё больше я был благодарен за озвученную эльфом крайне полезную информацию. Значит, предел его щита – восемь тонн. Не понимаю его оптимизма, он явно полагает, что, если я не могу скастовать камень тяжелее четырех тонн, то они в безопасности. Ни хрена они не в безопасности!

Не говоря ни слова в ответ, кастую в полусотне метров над ними широкую плиту, сразу за ней плиту потолще и поуже, и за ней ещё более толстую и узкую плиту. Да, присобачить одну к другой в полете я не могу, но это и не нужно. Более широкая плита полетит медленнее из-за большего сопротивления воздуха, значит, более узкие плиты догонят и ее, и друг-друга, и на

шутников-мародеров они обрушатся единым двенадцатитонным монолитом. Тут же на автомате стал восстанавливать ману эликсирами, не дожидаясь исхода дела.

Веселые ребята снизу видели только одну летящую на них плиту, точно такую же, как та, что была защитой эльфа легко отброшена. И радостно загоготали, решив, что я от отчаяния просто пытаюсь пробить их защиту точно такими же ударами, как и раньше. Но все было иначе, а законы физики сработали и в магическом мире. Как я и рассчитывал, все три плиты состыковались в полете и прибыли к защитному куполу игроков единой двенадцатитонной махиной.

В этот раз никаких синих вспышек, никакого запаха озона. Просто улицу сотряс такой толчок, что я едва удержался на крыше здания на ногах. Ну да, двенадцать тонн сразу я ещё никогда не ронял, эффект получился, действительно, сногсшибательный в полном смысле этого слова. По мелькнувшим уведомлениям я понял, что шутники-мародеры падения моей мега-бомбы не пережили.

Но меня больше волновал другой вопрос – у меня теперь есть только полчаса до их воскрешения, которые необходимо максимально эффективно использовать. Да и полчаса на самом деле может не быть, если они напишут сейчас своим друзьям письма с просьбой прийти сюда и разобраться со мной. Так, ну-ка, быстренько, устрою брейн-сторминг: тут уже слишком нашумел, да и самый ценный лут с убитых игроков собрать не смогу, пока камни за пять минут не развоплотятся. А именно он представляет наибольшую ценность – помимо награды за убийство высокоуровневых игроков, которая должна быть особенно лакомой, особенно мне важны сумки убитых, в которые они собрали лут с убитых зомби.

Таким образом, через пять минут, и, не слишком опаздывая, чтобы добро с убитых игроков не подобрали по их просьбе их приятели, я должен быть здесь. Так, на что их потратить? Сидеть здесь и ждать как-то тупо. Значит, надо перемещаться в другое место. Давненько не шумел я во дворце, есть надежда, что меня там ждать устали, и снова устремились на производимый мной шум на окраинах. Значит, за эти пять минут надо успеть во дворец.

Что я там должен сделать за это время? И тайник на третьем этаже, и квест на первом явно не потяну, времени мало. А просто переть как танк нельзя, ловушка у сокровищницы показала мне ценность осторожности. Ладно, постараюсь выполнить королевский квест, там ценностей никаких не припрятано, и мощную ловушку ожидать не приходится. По крайней мере,

сооружённую во времена Перфундара, иначе он мне бы обязательно о ней рассказал, поскольку заинтересован в благополучном исходе моей миссии. Но, перед вылетом во дворец, необходимо покончить с зомби в сети, не знаю, успею ли собрать потом с них лут, но опыт для грейда получить надо. Четыре потока каменных валунчиков упокоили пойманную в сеть нечисть, а я рванул на вызванном грифоне в облака, спеша ко дворцу.

В этот раз постарался десантироваться с неба таким образом, чтобы высадиться максимально близко к королевской опочивальне. Тут же запрыгиваю в ближайшее окно первого этажа, взлетаю к потолку и замираю, оценивая ситуацию. Вроде все тихо.

Выпускаю пета, приказываю тоже передвигаться исключительно по потолку, чтобы снизить его заметность. Спустя пару секунд Дхакун докладывает, что в радиусе пятидесяти метров им обнаружены лишь семеро зомби, и то они не в том направлении, в каком мне нужно двигаться. Как я ни старался попасть поближе к королевской спальне, таки немного промахнулся – до нее метров семьдесят. Все же слишком давно изучал схемы этажей, и подзабыл реальную расстановку помещений. Двинулись к опочивальне не спеша, по двадцать метров в минуту – я лечу под потолком, пет ползет по нему, Дхакун кружит вокруг в поисках опасности для нас. Именно он ее первым и заметил, когда мы подошли поближе:

– Милорд, в опочивальне четверо демонов. Двое возлежат на королевском ложе, двое охраняют, стоя по бокам двери.

Очень, очень неприятные известия! Для меня и один демон поблизости – чрезмерно большой риск из-за их огромной мощи. Замер на месте, памятуя недавнюю ошибку с сокровищницей, сначала все обдумаю как следует, а потом уже буду шевелиться. Так, двое на кровати не проблема, если ворваться внезапно и сразу скастовать на них плиту, есть очень большой шанс, что среагировать не успеют. Но тогда за меня примутся двое демонов, что охраняют дверь опочивальни изнутри.

Кстати, двое на одном ложе – может, это супружеская пара, демон с демоницей? Демониц я ещё не встречал, интересно, как они выглядят.

– Дхакун, а этих двоих на кровати ты хорошо рассмотрел? Это два мужика, или один из них девочка?

– Плохо рассмотрел, милорд, сейчас исправлюсь.

Пауза секунд в десять.

– Вполне возможно, милорд, что там есть и демоница. У одного из демонов более изящная фигура, это точно, но лежит он

или она под одеялом вниз лицом, так что сложно рассмотреть.

Ладно, это больше по части моего личного любопытства. Что демон, что демоница для меня без разницы, это опасный враг, который меня не пощадит. Сантименты в сторону.

Глава 11
Проснись и сдохни!

Как же все же расправиться с демонами, и выполнить квест? Может, выманить демонов-охранников шумом в коридор? Но тогда те двое, что лежат на ложе, проснутся и присоединятся к ним. А, учитывая, что они дрыхнут под охраной в королевской опочивальне, явно, что как минимум один из них занимает какие-то командные позиции. И достаточно высокие, если подчиненные не осмелились разбудить начальство из-за всего того шухера, что я устроил в городе.

Значит, если я сам разбужу этого чиновника, то, пробудившись по тревоге, он может призвать себе на помощь своих подчинённых. Десятки или сотни, не очень важно, на меня одного хватит. Да, в боях на базе я сразил много демонов, но иллюзий не имел – мне повезло выжить лишь потому, что внимание демонов было обращено на более высокоуровневых противников из воинов Перфундара, которые в силу этого казались им опаснее меня. А в ситуации, когда я для них единственный противник, долго мне не протянуть. Думай, Трой, думай!

Наконец, в голове родился реалистичный план, который можно было попытаться реализовать за счёт фактора неожиданности. Дхакун, проведя по моей просьбе разведку, подтвердил, что массивную дверь в опочивальню можно закрыть изнутри только на засов, но сейчас он, к счастью, задвинут не был. Да, все может получиться!

Спустившись в коридор, принялся натягивать паутину в полутора метрах от двери. Натянул четыре нити вверх, через каждые двадцать сантиметров от пола, начав с высоты в метр. Сделал их липкими, а затем опустился прямо перед дверью, вдохнул и выдохнул, сосредотачиваясь. Как следует подготовившись, что есть силы толкнул дверь. Она со скрипом отворилась, и я увидел и гигантскую кровать, и тех, кто на ней лежал. Правда, из-за закрытых ставнями окон в спальне царил полумрак, и мне были видны лишь очертания фигур в полумраке спальни, но мне больше и не нужно было. Тут же обрушил каменную плиту на спавших на кровати демонов, а сам взлетел на три метра, оказавшись над дверью снаружи комнаты. Мелькнули уведомления – значит, свои мишени я поразил. А демоны-охранники полностью оправдали мои ожидания, выскочив в коридор посмотреть, кто это напал на их подопечных.

И, конечно, тут же намертво прилипли к натянутым нитям.

Воспользовавшись тем, что они на несколько мгновений утратили интерес ко всему, кроме своих попыток вырваться из паутины, я тут же залетел в комнату, и уже оттуда скастовал на них глыбу. Глыба ещё падала, а я уже закрывал дверь и задвигал засов – опасаясь, что раздавив демонов, она спружинит на паутине и полетит в сторону опочивальни. Но мне повезло, глыба действительно спружинила на паутине, я это понял по тому, что звук удара раздался на секунду позже, чем должен был, не будь паутины, но отлетела в сторону и ударилась об пол или стену, поскольку удар об дверь многотонного камня я бы точно заметил.

Я довольно потер руки. Четыре могущественных врага, и все уничтожены за несколько секунд! Вот что значит правильно продумать схему атаки! Правда, тут же попытался стряхнуть с себя радостное настроение. Как учил когда-то батя, ничего нет хуже нестабильной психики на опасном задании. Хочешь выжить – будь спокоен как удав, ни эйфория, ни депрессия желающему остаться в живых не по карману.

Так, теперь у меня есть несколько минут, чтобы найти и открыть потайной вход. Вряд ли все они понадобятся, учитывая подробные инструкции от камергера короля. Мне нужно всего лишь отсчитать восемь панелей от входа по левой глухой стене королевской спальни, потайной вход прячется под девятой. Я пошел вдоль стены, переступив по дороге через лужу крови, натекшей с кровати. Многовато в этой игре кровищи, конечно, но, с другой стороны, уже практически на нее не реагируешь. А учитывая, как часто проливаешь и видишь собственную кровь, уже не до рефлексии по поводу крови врагов.

Вот и девятая панель. Попытался отодвинуть загораживающую ее мраморную статую, изображающую вставшего на дыбы льва, но куда там, статуя даже не шелохнулась. Нужна помощь. Призвал в инвентарь пета, не успевшего вслед за мной заскочить в комнату из коридора, и тут же выпустил. Объяснил задачу. Вместе налегли на статую. Медленно, неохотно, но она поползла по мраморному полу в сторону. Да, мышц себе мой пет нарастил, что твой Геракл! На пользу ему пошли выпитые ведра крови у разумных, явно на пользу!

Через полминуты отодвинули статую достаточно, чтобы получить доступ к панели. Вытащил меч, вставил его лезвие встык с восьмой панелью, аккуратно надавил, щелчок – и резная деревянная панель отошла в сторону!

Аккуратно прислонил ее к стене. Под панелью оказалась скрыта толстая металлическая дверца в метр высотой и

сантиметров восемьдесят шириной с изящной ручкой, сделанной из чего-то наподобие алебастра. Поперек дверцы в пазах лежал толстенный металлический засов. Несмотря на мои опасения, что он мог заржаветь и прикипеть к скобам, засов оказалось сдвинуть и убрать в сторону достаточно легко. Чтобы убедиться, что я точно выполнил задание по квесту, я взялся за ручку дверцы и потянул на себя. Она тоже без всяких проблем открылась, передо мной предстал опускающийся куда-то вглубь коридор с аккуратно вырезанными в камне ступеньками. Пахнуло сыростью. Вот он какой, тайный ход, соединяющий опочивальню короля с безопасным выходом за пределами города.

Появился соблазн уйти из города именно этим путем, и заодно разведать, куда он ведёт, но я вспомнил о луте, оставшемся на окраине в моих ловушках. Нет, бросать его не годится. Аккуратно прикрыл дверцу, засов закинул в сумку, покажу королю, если вдруг будут какие-либо сомнения по тому, выполнил ли я его задание, поднял снятую панель и аккуратно вставил ее в пазы. Лёгкий щелчок – и стена снова выглядит так, будто никакого скрытого хода в ней нет и быть не может. Статую на место я решил не ставить, вдруг все же понадобится воспользоваться открытым ходом, что толку в снятом засове, если дверь снаружи заклинит тяжеленая статуя?

Глянул на часы. Прошло шесть минут с момента, когда я грохнул мародеров из клана Манивальда. Лут с них уже можно было забирать. С другой стороны, демоны, которых я грохнул прямо во сне, тоже явно были не простой парочкой, и с них просто таки обязан был поступить приличный лут. Решил рискнуть, и дождаться здесь, когда развоплотиться камень, придавивший моих жертв. Забрался на него же, чтобы, если демоны вдруг атакуют, появившись из пола спальни, иметь хоть немножко форы, и решил написать письмо сотнику Манивальда, людей которого я грохнул. Пусть у него будет и моя версия событий при принятии решения по произошедшему. Наказал пету и Дхакуну глядеть в оба за полом, и открыл интерфейс.

> Привет, Терлэг,
>
> Семь минут назад мне пришлось грохнуть двоих твоих ребят, которые внаглую мародерили мою добычу и не собирались останавливаться, когда я этому воспротивился. При этом, по их заявлению, они такие ценные игроки, что им будут рады и в других кланах. Предлагаю считать это личным делом между нами, не перенося на мои отношения со всем кланом. Если враждебных действий против меня предприниматься не

будет, Манивальда информировать о произошедшем не буду.

С уважением,
Трой.

Пока формулировал и писал, половина времени, что нужно было провести до появления лута, прошло. Чтобы скоротать оставшееся, хотел было глянуть на скорую руку, сколько сегодня получил опыта, но не судьба. В дверь нанесли один за другим два удара.

– Черти, милорд, – тут же прокомментировал Дхакун, – двое.

Ну, что же, если шумишь, швыряясь многотонными глыбами, то нечего удивляться, что спокойно посидеть за интерфейсом не дадут. Впрочем, за дверь я не волновался, худосочным чертям ее в жизни не выбить. Открывая ее и закрывая, я убедился, что дверь вполне приличествует королевской спальне – сантиметров десять толщиной, из твердых и дорогих пород дерева, украшенных искусной резьбой лишь по самой поверхности. Такую не факт, что сможет выбить и разогнавшийся носорог.

– Главное, скажи, если демоны подойдут, – распорядился я.

От скуки решил полазить по двум имевшимся в опочивальне шкафам. Вроде бы, когда использовал вызов крота, тут никаких искорок не было, значит, на артефакты рассчитывать не приходится. Да и зная Дхакуна, был уверен, что он в первую же минуту обыскал тут все на предмет тайников с золотишком. Но делать все равно ещё пару минут нечего, мало ли что найду интересного.

Распахнул дверцы первого шкафа, из белого гладкого дерева. Пет тут же заинтересовался, и подскочил ко мне, стал помогать осматривать. Но, увы, полки были девственно чистыми. Ладно, второй шкаф. Блин, и тут ничего. Разочаровавшись в обыске, начал закрывать дверцы, как вдруг Принц пискнул, и, взлетев на верхнюю полку, спустился оттуда с торжествующим видом. В его толстых мохнатых лапах предельно забавно смотрелся белый изящный гребень для волос, сделанный явно из какой-то кости. Главное, что наверняка не из пластмассы.

– Молодец! – похвалил бойца, – сам нашел, сам Адельхейд и подаришь!

И тут пет кивнул, совсем как человек, и я понял, что он так и сделает. Повезло мне с ним! Ну, и с его уровнем интеллекта тоже. А затем произошла ещё одна удивительная вещь. Гребень внезапно исчез из его лап. Как будто он положил его в инвентарь, чтобы благополучно доставить до нашего нового дома.

У петов могут быть инвентари??? Как же все же тяжело

играть без гайда!

От дальнейших размышлений на эту тему меня отвлекли возобновившиеся удары в дверь. Причём, в отличие от тех, что нанесли черти, эти были намного мощнее.

Дхакун, видимо, заметил мой озадаченный вид, поскольку тут же заметил:

– Зомби подошли, милорд! По команде чертей используют свое умение, рывок, чтобы выбить дверь. Но не волнуйтесь, дверь и не такое может выдержать!

Я пожал плечами, Дхакуну, способному наблюдать ситуацию по обе стороны двери, конечно, виднее. Резкие удары вскоре прекратились, вместо них начались толчки и царапание. Видимо, все зомби, что подошли, рывок использовали, и до отката умения дверь больше на серьезной основе атаковать не могут.

К счастью, вплоть до нужного времени, когда камень на кровати развоплотился, демоны так и не появились. Едва плита развеялась в воздухе, я тут же облутал обоих мобов. Да, не зря подождал – разжился неплохим уникальным колечком и очень редким посохом. По совокупности тысяч на пять-шесть потянут.

Кольцо азарта – уникальное, плюс четыре к интеллекту, плюс три к выносливости, плюс 10 процентов к удаче в рискованных начинаниях.

Посох увечий, очень редкий. Плюс четыре к интеллекту, плюс три к ловкости. Шанс кровотечения при использовании боевых заклинаний против врагов – пятнадцать процентов.

Ничего больше меня в опочивальне не держало, более того, надо было спешить за лутом с убитых игроков и зомби. Вздохнул, вспомнив о том, что за дверью лежит несобранный лут с демонов. Но риск был слишком велик… из-за банальной алчности можно было полезть в коридор за лутом, но оттуда и не вернуться. К черту! Осторожно открыл окно, убедился, что никого поблизости нет, призвал грифона, прыгнул на него с подоконника, и взлетел вверх в облака.

Они, кстати, начали потихоньку рассеиваться, похоже, скоро моя маскировочная лафа закончится. Одно дело, как я сейчас, безбоязненно летать в облаках в километре над городом, максимально быстро и незаметно десантируясь в необходимых мне местах, другое – проникать в город с ясного неба, когда твоего грифона видно за пять километров.

Прибыл, скрытый в облаках, к первой паутинной ловушке, и призадумался. Конечно, теоретически было бы неплохо провести предварительную разведку, не подошли ли уже друзья убитых мной мародеров, но у меня не было иллюзий. Если они подошли,

и захотели устроить на меня ловушку, то черта с два я с километра ее разгляжу, все же это игроки уровнем под триста, с кучей навыков, достижений и дорогих артефактов. У меня если и есть шанс их увидеть, то только в самой близи, за счёт особых умений Дхакуна.

Так что, скорее всего, время все же на моей стороне, и надо действовать предельно быстро и нагло. К тому же, я решил, что маркером для меня послужат тела мародеров. Если их друзья успели до них добраться, то явно с наказом во что бы то ни стало облутать их до меня, если я вдруг по каким-то причинам этого сам ещё не сделал. Так что если тел не будет на месте, то это и станет для меня сигналом драпать оттуда со всей возможной скоростью.

Конечно, они могут рискнуть и оставить их для повышения эффективности засады необлутанными, но это вряд ли. Что убитые мной мародёры могли написать своим друзьям в ожидании истечения получасовой паузы на воскрешение? Да то, что обычно и будут писать в таких случаях – нас грохнули, вот координаты, вот имя того, кто нас грохнул, грохните его, если он ещё там, и заберите наш шмот.

Решено, прыгаю прямо вниз из облаков, и по наличию тел уже буду разбираться. Воздух засвистел у меня в ушах, практически сразу заметил при помощи подзорной трубы, что и тела мародёров, и зомби в сети – все на месте. По улице в отдалении бродили ещё около десятка зомбаков, но они меня особо не волновали. Скорее, даже обрадовали – похоже, после меня тут никого не было, кто мог привлечь их внимание, в том числе и друзей мародёров. Если, конечно, они не передвигаются в стелсе – это заклинание на зомби работает.

Десантироваться решил все же на крыше, чтобы дать Дхакуну время проверить все вокруг на предмет засады. Призрак уложился за одну минуту, доложил об отсутствии скрытых врагов поблизости, полет ещё действовал, и я, спрыгнув с крыши, плавно опустился прямо возле тел мародеров.

Прикоснулся к первому из них – получил сумку и очень редкое копьё. Ко второму – сумку и уникальный браслет. Да, хаев, будучи нубом, мочить выгодно. Выпущенный пет, сделав круг над улицей, тут же запищал, и потащил меня в сторону замерших вдали по улице зомби. Меня они в стелсе не видели, а увидев его, тут же оживились, и заковыляли в нашу сторону. Что этого у моего пета, приступ боевого безумия что ли, что-то типа «убьем их всех, хозяин!»?

Но все оказалось проще – не долетев метров пятнадцати до двигающихся навстречу зомби, Принц спикировал к одной из

дверей, и дёрнул лапой за что-то. На мостовую начали падать десятки копий и мечей, которые, видимо, раньше стояли, прислоненные к двери, и были мне не видны из-за того, что дверь была устроена в нише. Я сообразил, что, видимо, это была та часть лута, которая не влазила по своим характеристикам в сумки мародёров, вот они пока и складировали ее в этой нише.

– Молодец, Принц! – похвалил я хозяйственного пета. Сначала только не понял, почему мне не показал эту нычку Дхакун, но тут же сообразил, что она оказалась дальше пятидесяти метров от зоны моего десантирования.

Потратил пару минут на подковылявших поближе зомби, чтобы упокоить их обычным оружием. При помощи визуализации, справился, бы, конечно, быстрее, но шуметь не хотелось. Поэтому я использовал пета как приманку – зомби совершали рывок к нему, пет взлетал, а я из стелса отсекал им головы. Принц послушно играл роль подсадной утки вплоть до последнего зомби, но на нём все же сорвался, видимо, недовольный тем, что его потенциал бойца не используется в полной мере. Поэтому от последнего зомби удирать не стал, а опустился ему на плечи, свернул голову за спину, а затем, поднапрягшись, и вовсе оторвал ее и откинул в сторону.

– Силен, мужик, силен! – уважительно похлопал я в ладоши, и пет, приосанившись на секунду, тут же радостно подскочил и подставил холку под почес.

Не теряя времени, собрал весь лут и со свежеубитых зомби, и с тех, что грохнул четверть часа назад в ловушке. Половина предметов, как водится, оказалась из тех, что в сумку не влазит, поэтому добавил их к обнаруженной заначке мародеров, тщательно обвязав нитью. Удобный навык я получил по выработке паутины, надо признать – больше веревку с собой таскать не надо.

Надо было собрать лут и со второй ловушки с сетью, но туда я с такой вязанкой добычи был двигаться не готов. Взлетел на грифоне, и грохнул два каменюки с большой высоты на улицу. Никого не убил, поскольку живых зомби тут уже и не осталось, просто пошумел для того, чтобы привлечь нечисть со всего города сюда, и отвлечь от моей второй ловушки.

Ну, а пока, как я рассчитывал, нечисть перемещается от второй ловушки к первой, я слетал на грифоне за город, и пристроил и вязанку с оружием, и обе сумки с лутом мародеров в укромном месте в горах. Надеюсь, устроенный мной шум сыграет свою роль, и за время моего отсутствия самая продвинутая и опасная нечисть уйдет от второй ловушки к той, которая свою роль уже сыграла. Для меня это важно, учитывая, что мне надо

попытаться не только убить зомби в ловушке, но и собрать с них по возможности добычу. И присутствие в этот деликатный момент поблизости чертей или демонов мне совсем не нужно. Ну, а если те же тихоходные зомби не успеют далеко отковылять на устроенный мной шум, то я их перебью заодно с теми, что прилипли к паутине.

Облака рассеялись ещё сильнее, и прыгать к моей второй ловушке пришлось уже с полутора километров. Снижаясь, я с удовольствием заметил, что ловушка черна от набившихся в нее зомби. Использование двойной сети явно окупилось, зомби было на пару десятков больше, чем в первой ловушке. Уже в свободном падении стал кастовать на них каменный град из десятков небольших валунов, пришла пора зарабатывать опыт.

Отбомбившись, восстановил ману эликсирами, и, скастовав полет в полусотне метров от земли, остановил за счет него падение. Собрался приземлиться на крыше, чтобы осмотреться перед сбором лута. Но какое-то инстинктивное ощущение настороженности заставило замереть буквально в нескольких метрах над ней. Что-то было не так… но что? Секунду спустя, я понял, что меня встревожило. Еще опускаясь вниз, я заметил на соседней улице несколько зомби. Вот только они не стояли, а лежали, как будто их убили! А я там точно камнями не кидался!

Глава 12
Сомнительное правосудие

– Засада, милорд! – раздался крик Дхакуна, и я тут же вызвал нового грифона, чтобы смотаться на нем подальше. Но не успел запрыгнуть на него, как воздух разрезал свист стрел. Вонзившиеся в руки и ноги стрелы сбили мой прыжок, пронзив болью, а потом меня резко дёрнуло вниз. Что за черт? Оказалось, что к стрелам привязаны веревки, за которые меня тянут вниз на крышу. Но кто?

– На крыше четверо разумных в стелсе, милорд, из клана Манивальда! – отчитался Дхакун встревоженным голосом, как будто услышав мой вопрос. А я пожалел о том, что слишком понадеялся на его способности видеть игроков под стелсом и не купил себе такой же артефакт. Вот и сильно мне помогает сейчас то, что он их видит, а я нет? Как их атаковать, разве что метить в область, где кончаются веревки, за которые они меня тащат? Да, пожалуй, при использовании визуализации сойдёт! Тут же кастую на предполагаемое место нахождения игрока, тащившего меня за верёвку справа, поток валунов. Результат увидеть не успеваю, резкий удар по голове… и я вырубаюсь.

Прихожу в себя в каких-то потёмках. Тут же первым делом проверяю линию выносливости – жизнь на семидесяти процентах. Пробую шевелить руками и ногами – связаны. А потёмки, судя по всему, связаны с надетым на голову мешком, ткань которого я ощущаю. Слышу шепот Дхакуна:

– Вы в порядке, милорд, как хорошо!

– Где я? Кто вокруг? Сколько времени прошло? – чуть слышно шепчу в ответ.

– Вы там же, милорд, на крыше! – тут же ответил Дхакун, – вокруг Вас двенадцать игроков клана Манивальда. С момента удара по голове прошло буквально пару минут.

– Есть ли среди них игрок по имени Терлэг?

– Да, милорд, он у них за главного!

Так, кое-какая информация у меня уже есть. Похоже, это не самый худший вариант, когда я попался бы в ловушку близких друзей грохнутых мной мародёров. Вполне возможно, раз во главе назначенный Манивальдом сотник, то он просто пытается выяснить, что произошло у меня с мародерами. Зачем ему, правда, силовой захват, вот это не совсем понятно. Я бы и сам пришел в предложенное для встречи место все обсудить, если бы такое предложение было бы им сделано! Хотя, есть и неприятный

вариант, когда я полностью неправ, и именно Терлэг и является близким другом моих мародеров.

Сразу же вопрос – сработал ли мой последний удар? Открываю интерфейс – да, я грохнул одного из игроков, что меня захватили. С другой стороны, я совершенно вправе при внезапной атаке защищаться. Главное, чтобы они не расслышали, как Дхакун кричал мне о том, что на меня напали игроки из клана Манивальда. Могли и не расслышать, это мне его слова показались криком, потому что он сказал их прямо у меня над ухом. Да и если услышали, могут подумать, что показалось – они же понятия не имеют о существовании Дхакуна.

– Ну что, вижу, что ты уже очнулся, – раздался рядом со мной голос.

– Это Терлэг и есть, – прошептал Дхакун.

– Ну да, Терлэг, так и есть! – тут же бойко ответил я.

Пауза в несколько секунд.

– Что, какой-то навык на зрение сквозь ткань? – полюбопытствовал Терлэг.

– Я вот, знаешь, как-то не готов обсуждать свои фишки, учитывая, в какой атмосфере мы сейчас общаемся! – резко ответил я, – что, нельзя было просто предложить встретиться? К адекватным людям, а не мародерам, я бы без проблем пришел перетереть любые вопросы!

– Ты вот сейчас лучше не борзей! – тут же попытался осадить меня Терлэг, но полной уверенности в своих действиях я у него в голосе не услышал, – на тебе уже кровь трёх членов моей группы!

– Третий исключительно по твоей вине, когда на меня неожиданно нападают неизвестные, я имею полное право защищаться! – тут же огрызнулся я.

– Командир, по-моему, этот нуб какой-то слишком уж хамский! – услышал я женский голос, – зачем с ним вообще что-то обсуждать, давай попросту грохнем его, да пойдем дальше чистить нечисть!

– Как имя игрока, которая это сказала? – тут же спросил я тихонько Дхакуна.

– Мертелла, милорд! – прошептал он в ответ.

– Не тебе это решать, дорогуша! – тем временем ответил Терлэг члену своего отряда.

– Видишь, Мертелла, твое мнение тоже никого не интересует, как и мое, – не преминул встрять я, – хочешь, одолжу тебе свой мешок?

– Да он нас прекрасно видит сквозь этот мешок! – услышал я голос Мертеллы, – но учти, если вздумаешь снова кидаться камнями, я тебя первая грохну!

– Понял! – радостно ответил я.

– Что ты понял? – спросила заподозрившая что-то неладное девушка.

– Понял, – тут же ответил я, – что если решу снова кидаться камнями, первый надо кидать в тебя, чтобы иметь шансы прожить подольше!

– Прекратили этот балаган! – рявкнул потерявший терпение Терлэг, – снимите с него этот мешок, он ему нафиг не мешает!

– Не стоит, сотник! – тут же вмешался еще один голос, – кто ему тогда помешает телепортироваться и удрать от нас?

– Это некто Граттерник, милорд! – тут же прокомментировал Дхакун, не дожидаясь моего вопроса.

– Да, верно! – согласился с ним Терлэг, расстроив меня, – впрочем, нам все равно нужно убираться с этой крыши. Грохот от камней был такой, что вот-вот можем нарваться на любопытных из местной охраны. Хватайте его и перемещаемся на соседний чердак!

Меня грубо подхватили под руки и куда-то потащили. Затем мы взлетели в воздух, а потом меня, похоже, втащили внутрь какого-то дома, если судить по тому, что я несколько раз стукнулся плечом по дороге о какие-то косяки, и снова усадили.

– Так, теперь снимайте мешок, на чердаке он от нас никуда не денется! – скомандовал Терлэг, – и начинаем общаться потише, чтобы не получить неожиданных гостей!

С меня грубо, вырвав несколько волос, сорвали мешок, но я не возражал. Пострадали волосы на затылке, а там у меня их было навалом, не многострадальная борода все же. Тут же с любопытством оглянулся. В полумраке большого чердака (то, что мы находимся именно на чердаке, недвусмысленно подтверждали скосы стен) я оказался в окружении десятка воинов. Девять игроков-мужиков и одна эльфийка. Видимо, именно она и есть Мертелла. Дхакун говорил, что на крыше игроков было всего двенадцать, видимо, двоих оставили охранять подходы к чердаку.

– Ну, так что скажешь в свое оправдание? – сурово спросил меня огромный орк в дорогих доспехах, угрожающе покачивая секирой. По голосу я опознал в нем Терлэга. Эх, вот не везет мне с игроками, отыгрывающими орков, и все тут!

– Да я, собственно, тебе уже все написал, – ответил я, – я мирно фармил зомби, когда обнаружил, что с убитых мной мобов лут забирает парочка твоих подчиненных. Потребовал прекратить, они меня послали лесом, обозвав и рекомендовав пожаловаться Манивальду, если меня что не устраивает. Причем в достаточно грубых выражениях. Я их прибил камнями, никогда не испытывал склонности к длительным бюрократическим

процедурам, когда можно решить вопрос сразу.

– Но твои камни весят по пять-шесть тонн, а у Кравчига щит автоматически держит удар до девяти тонн, – тут же возразил мне Терлэг.

– Вообще-то он сказал, что восемь, – любезно уточнил я.

На секунду задумался, рассказать, как все было или немножко нагнать тумана? Решил, что второй вариант получше, пусть побаиваются меня, и продолжил:

– И с чего они решили, что я раскрывал все свои возможности, когда мы вместе охотились на личей и скелетов? Вот и прокололись со своим щитом.

– Ник у тебя красный. Система считает, что ты виноват в убийстве, – тут же выдвинул новый аргумент Терлэг.

Надо же, а я и не знал, что впервые разжился красным ником. В принципе, немудрено, раньше я как-то больше заботился о таких мелочах. Вот, даже когда нужно было грохнуть охотящегося за мной убийцу, подстроил так, что он вначале толкнул меня, не заметив в стелсе, чтобы иметь право на отпор. Одичал, похоже, за последние недели в отсутствии других игроков.

– Все верно. Я виноват в убийстве, но разве у меня не были веские основания для этого? Вот кто из присутствующих поступил бы иначе? – уже предельно честно ответил я, – есть тут способные утереться, когда его законную добычу забирают прямо на глазах?

В воздухе повисла тишина. Первым кидать в меня камень никто не захотел. Ну, раз так, надо сыграть на обострение.

– В принципе, я готов обсудить вопрос о справедливой компенсации за тяготы, связанные с моим внезапным захватом, и после этого идти по своим делам дальше, – с невозмутимым видом сказал я, – фармить мобов надо дальше.

– Не, он реально оборзел, Терлэг! – вспылил человек, стоявший справа от меня. Я тут же бросил на него взгляд. Явно ассасин, имя Стартер.

– Да, есть такое! – неожиданно улыбнулся Терлэг, и мне его улыбка не понравилась, – но дождемся вначале Кравчига и Ред Вольфа. Нужно и их послушать.

– Так им еще с четверть часа до воскрешения, да и потом еще пока сюда будут переться, время уйдёт! – возразила Мертелла, – по-моему, все ясно! Грохнуть, обобрать, и заняться качем! Даже если он и прав, и Кравчиг с Ред Вольфом его обокрали, то ему все равно будет полезно, уж больно борзый нубяра!

– Вот еще! – возмутился я, – да я очень даже хорошо воспитан! Нечего меня мочить из-за пустяков!

– Согласен с тобой, Мертелла, борзость явно нуждается в укрощении, – ответил Терлэг, словно не замечая меня, – но

сделаем по-моему, нужно соблюсти процедуру. Хочешь сделать иначе, пиши Манивальду, если он тебе разрешит, я не против.

Эльфийка фыркнула, и отвернулась, судя по всему, вступать в переписку с Манивальдом она не рвалась. А мне все происходящее нравиться совсем перестало. Похоже, ни о каком честном суде речь не идет, и Терлэг твердо вознамерился меня грохнуть. Просто вначале изобразив справедливый суд с участием всех заинтересованных лиц, чтобы отчитаться потом перед Манивальдом. Мол, да, Трой друг клана, но по всем правилам проведенный суд решил, что он виноват.

Может, написать Манивальду, чтобы он вмешался, и сам принял решение, которое мне понравится больше? Можно бы, конечно, но как-то это жалобно, не по-мужски… Да и с чего я вообразил, что Манивальд бросит все дела и станет меня вытаскивать, зля рядовых членов клана таким решением? Отпишется ему Терлэг, мол, проведем суд по-честному, над посторонним нубом, убившим трех членов не просто клана, а и его сотни, и во всем разберемся, а он что, прикажет суд не проводить и меня отпустить, зная, что потом в клане начнутся разброд и пересуды? Нет, это не вариант.

Нужно решать вопрос самому. К счастью, время еще есть. Так, что из моего арсенала заклинаний и навыков может мне подойти в такой ситуации? И новых, и старых? И, крайне желательно, без нового кровопролития, чтобы не усугублять ситуацию. Так, кажется, нашел то, что надо, из недавно приобретенных новых навыков. Мастер веса четырнадцатого уровня! Навык, явно использовавшийся его владельцем не для военных, а для гражданских нужд.

Видимо, один из моих клиентов по процедуре до нашествия нечисти занимался логистикой или строительством, регулярно используя это навык для перемещения объемных грузов или предметов. Надо, к примеру, установить привезенную из каменоломен огромную мраморную колонну тонн на тридцать, чтобы держала своды королевского дворца – использовал навык, поменял ее вес с лежащим рядом кокосом, и тут же при помощи обычной веревки подтянул ее за верхушку и установил на желаемое место. Или, к примеру, при помощи навыка можно без всяких кранов загрузить огромный контейнер в трюм судна. Наверняка специалист с такой фишкой высоко ценился и очень неплохо зарабатывал.

Я решил использовать этот навык тоже в мирных целях. В окно чердака я прекрасно видел соседний дом. Пришедшая мне в голову мысль была рисковой, но ничего менее опасного я не мог придумать. А решил я попробовать поменять мой вес с весом

соседнего дома. Вот сколько может весить каменный дом на четыре этажа с фасадом длиной метров в пятнадцать – тонн сто, двести или даже больше? Меня полностью устраивала любая из этих цифр. Если я стану весить хоть сто, хоть двести тонн, я немедленно провалюсь сквозь пол чердака, неспособный удержать такую массу, пробью на своем пути вниз все перекрытия, также неспособные задержать подобный вес, и окажусь в подвале. Причем чем больше я буду весить, тем лучше для меня – чем больше вес проламывающего пол груза, тем меньше шансов, что вслед за мной полетят обломки пола и перекрытий, которые могут меня завалить. Или, иначе говоря, чем больше вес, тем чище и быстрее будет проделано отверстие в перекрытиях, не вызывающее обрушение в смежных сегментах.

Риск заключался в том, что у меня не было иллюзий, что подобная тяжесть сделает с моим телом. Если мое тело станет весить в тысячу раз больше, никакое функционирование внутренних органов станет невозможным. За несколько секунд они превратятся фактически в очень тяжелый фарш. Очевидно также, что и проламывание моей тушкой досок и балок по пути в подвал, и финальный удар о каменный фундамент здания пользу моему здоровья также не принесут. Очень тяжелый не означает бронированный.

Расчет был на мое достижение мастера выживания, позволяющего оставаться неуязвимым четыре секунды после падения здоровья до пяти процентов от максимума. Значит, устанавливаю таймер навыка на замену веса на три секунды. Уже первая секунда колоссальной тяжести и начавшийся полет сквозь перекрытия должны уронить мои хит-пойнты до пяти процентов. Тут же начнет функционировать достижение мастера выживания на временную неуязвимость. Моя задача – за эти четыре секунды оказаться в подвале, освободиться от обломков, молниеносно отлечиться и делать ноги. Ведь вся моя охрана останется на чердаке!

Так, а вот что делать с веревками? Успею ли избавиться от них, до того, как игроки доберутся до подвала? Всегда есть вариант вызвать пета, чтобы он перегрыз веревки, но это займет все же секунд двадцать-тридцать. Многовато. Есть ли способ избавиться от них побыстрее? Идея быстро пришла в голову – сгруппироваться перед падением так, чтобы узлы от связывающих меня веревок оказались снаружи, и имели максимальные шансы порваться о доски, что я буду проламывать. Есть надежда и на то, что часть веревок, обматывающих мои ноги, также порвется во время падения.

Тут же сел так, чтобы узлы на связывающих меня веревках

торчали наружу, и использовал новый навык, инстинктивно зажмурившись. Облом, навык срабатывает с вероятностью в восемнадцать процентов, и удача в этот раз была не на моей стороне. Ну что же, засекаю время, и после отката использую снова. Пару игроков настороженно посмотрели на мои манипуляции с зажмуриванием, но, поскольку больше ничего не произошло, тут же успокоились.

Минуты потекли в тишине, никто больше не рвался ничего обсуждать, видимо, Терлэг пользовался среди своих подчинённых достаточным авторитетом. И мне откровенно польстило, что он заставил весь свой отряд торчать все это время на чердаке вокруг меня. Явное уважение к моим способностям убивать хаев, не имей он его, вполне мог бы отпустить как минимум половину отряда качаться дальше. Сотник понимал, что моя способность ронять на головы огромные валуны требует необходимости большого числа охранников для доведения процедуры до конца.

За следующие двадцать минут я еще трижды использовал навык, который мог меня спасти, но он, зараза, все не срабатывал, и не срабатывал. Параллельно я интенсивно прорабатывал, какие другие варианты можно использовать, чтобы выкрутиться с минимальным ущербом, но ничего толкового больше в голову не приходило. Все остальные варианты не обходились без новых жертв среди соклановцев Манивальда, что мне было явно противопоказано, да и выходило так, что всех я все равно перебить не смогу, значит, и меня в ответ грохнут.

В конце концов, раздался звук шагов в коридоре. И я догадывался, что он означает. Явно прибыли воскресшие мародеры для суда надо мной, вердикт по которому, похоже, Терлэгом уже вынесен.

Так и оказалось. Через несколько секунд в проеме двери я увидел двоих – тех самых гнома и эльфа, которых я грохнул недавно. И оба, увидев меня связанным, тут же наперегонки рванули ко мне, размахивая мгновенно извлеченным оружием. С вполне понятными намерениями.

– А ну замерли! – тут же рявкнул Терлэг, становясь между мной и мародерами. Те остановились, но оружие не убрали.

– Но, шеф, – тут же на повышенных тонах заявил эльф, – этот гад раздавил нас каменюгой ни с того ни с сего прямо на улице, когда мы били мобов!

– Мочить его надо, и точка! – не менее эмоционально поддержал его гном.

Я наклонился вбок, чтобы посмотреть на своих противников вблизи из-за заслонившего меня от мародеров Терлэга. Гнома звали Кравчигом, а эльфа – Ред Вольфом. Морды у обоих были

красные и возбужденные от желания немедленно меня грохнуть.

– Это еще успеется! – осек обоих сотник, – сначала проведем суд.

И опять мне не понравилось его «сначала». Однозначно, я не ошибаюсь, и итог суда Терлэгу уже ясен.

– А адвоката мне дадут? – решил потянуть время я. Четыре осечки подряд с навыком уже было, мне нужно было побольше времени для того, чтобы получить шанс использовать его и в шестой раз, если и на пятый будет снова осечка. До отката заклинания, кстати, оставалась всего минута.

– Перебьешься! – раздраженно сказал, как отрезал, сотник, – так, народ, Троя мы уже слушали, пришло время ознакомиться с версией произошедшего от Кравчига, и Ред Вольфа. И почему, расскажите, вас убил этот нуб?

– Да мы шли по отведенному для нас сектору, моча мобов и собирая лут, когда на нас с крыши ни с того ни с сего упал огромный камень! Мой защитный купол его, конечно, отразил! Мы подняли головы, а там этот нуб на крыше! Начал что-то ныть про то, что это его район охоты! А потом запустил очередной каменюкой! И в этот раз купол не справился! – затараторил Ред Вольф. Но даже мне было видно, что его глаза бегают по сторонам.

– Кравчиг, подтверждаешь сказанное? – лицо Терлэга было угрюмо. Чувствовалось, что вряд ли он верит сказанному эльфом.

– Конечно, так именно все и было! – тут же закивал гном.

Блин, с такой скоростью судебного заседания мне бы дожить еще двадцать секунд до конца отката и нового шанса использовать мой навык по изменению тяжести в пятый раз!

– Ну что же, вы члены клана и у меня нет оснований не верить вам! – торжественно сказал сотник, – итак, мой вердикт – игрок Трой напал на членов клана «Гордость победителя» без веских оснований, и подлежит казни. Оставшиеся после казни предметы должны быть переданы членам клана в компенсацию понесенных расходов.

Глава 13
«Выкуси» пишется с большой буквы?

Сотник замолк, достал меч и направился ко мне. Я тут же скастовал только что откатившийся навык, очень надеясь, что хоть в этот раз он все же сработает. Другого шанса у меня уже не будет!

В глазах резко потемнело, я потерял сознание и отключился. Очнулся от острой боли … где болело? Да все болело! Открыл глаза и закашлялся. Почти полная темнота, вокруг все в пыли. Тут же все вспомнил. Поднял голову вверх – я лежал аккуратно под словно вырезанной в перекрытии надо мной фигуре, в которой отчетливо был виден силуэт и моей задницы, и ног. Единственный источник света падал вниз как раз из нее. Должно быть, из окон в комнатах, которые я пролетел по дороге вниз. Получилось!

– Милорд, поторопитесь, необходимо бежать как можно скорее! – услышал я голос Дхакуна, – ваши враги уже близко!

Да, черт, действительно, команда Терлэга уже, наверное, пришла в себя после первоначального шока, когда я внезапно исчез, проломив пол, и сейчас наверняка спускается по лестницам вниз, чтобы привести приговор в исполнение!

Одна надежда, что вряд ли они будут спускаться без предосторожностей – все же знают о нападающих из-под земли демонах, и мое исчезновение вполне может быть расценено как успешная атака демонов из-под пола чердака! В принципе, они даже могут считать, что я уже покойник, и будут заниматься больше расследованием произошедшего, чтобы полностью убедиться, что я мертв, чем преследованием меня. И тут спешка противопоказана, демоны могут тоже их убить, если они будут неосторожны.

Кряхтя, я сел, обнаружив, что ноги свободны, поскольку связывающая их верёвка порвана в клочья, а вот руки все еще связаны. Тут же выпустил Принца, и приказал немедленно перегрызть веревку. Тот со всей ответственностью занялся ею. Я недооценил выросший потенциал моего пета с получением множества новых уровней в этой части – верёвку он перегрыз своими огромными резцами всего секунд за пять.

Так, открыть сумку, которая, к счастью, лежала на коленях во время полета и совсем не пострадала, выпить эликсир на лечение, выпить эликсир на ночное зрение, чтобы понять, куда я попал и как отсюда выбираться, тут же оглядеться, вылакать еще два

самых мощных эликсира на лечение. Я, как и ожидал, судя по всему, действительно оказался в подвале. Даже это, скорее всего, был неиспользуемый для хозяйственных нужд фундамент с большой нишей между каменными блоками, на которых стоял дом. До потолка всего метра полтора, в торце видны два небольших отверстия сантиметров по пятьдесят в диаметре одно напротив другого. Для вентиляции, чтобы не гнили доски пола первого этажа? Но, главное, что через одно из них я могу попытаться выбраться из подвала!

Я попытался встать, и обнаружил, что все по-прежнему болит и еле сгибается, словно и не пил эликсиры лечения. Видимо, дебаффы от повреждений при падении, но сейчас не до этого. Буду тормозить, Терлэг со товарищи до меня доберется, и дебаффы мне уже будут малоинтересны на фоне более важной проблемы отсечённой от тела головы!

– Дхакун, я могу выбраться через одно из этих отверстий на улицу? – тыкнул я пальцем поочередно на каждое из них. Пауза секунд семь.

– Да, милорд, там всего лишь снаружи заслонка от грызунов из тонкого металла, Вы ее легко выбьете кулаком при желании!

Я благодарно кивнул и поковылял направо.

– Нет, милорд, очень рекомендую использовать тот лаз, что находится слева! Он выходит на соседнюю улицу, на которую из этого дома нет ни окон, ни подъезда! Вряд ли Ваши враги сразу станут Вас там искать!

– Дельная рекомендация! – поблагодарил Дхакуна я, и поковылял в ту сторону. Когда я подбрел к отверстию, тусклый свет в подвале почти погас.

– Трое Ваших преследователей, милорд, стоят вокруг проделанной Вами дыры, милорд! – проинформировал меня Дхакун шепотом о том, о чем я и сам уже догадался. Похоже, в самом деле считают, что меня утащил демон – к последней дыре подошли, а спускаться в сам подвал опасаются, чтобы не угодить под удар нечисти.

Впрочем, не буду рисковать – мало ли, поопосаются-поопосаются, а потом все же сиганут в пролом как раз тогда когда я в вентиляционном отверстии буду ногами к ним торчать, да за них меня обратно и вытащат. Поэтому тут же скастовал ледяной куб прямо под проломом. Почему ледяной? Скастовал бы каменный, сразу бы догадались, что я жив, про камни мои они в курсе. А вот про то, что я могу и изо льда визуализировать, сразу могут и не догадаться. Да и хорошо, что лед прозрачный, может, поначалу даже и не заметят, что отверстие уже заблокировано.

Нагнулся и полез в лаз. Залез в него до половины, и уткнулся

руками в преграду. Видимо, как раз та самая железка от мышей! Надавил как следует, и она со звоном вывалилась наружу, а ударивший в глаза дневной свет почти меня ослепил после полумрака подземелья. Что нашумел, очень жаль, но иначе пробить ход наружу бы не получилось. А теперь как можно быстрее ползком на улицу!

Отверстие оказалось прямо над мостовой, на которую я тут же и вывалился.

– Он жив! – раздался крик откуда-то сверху, и в мой правый бок вонзилась стрела. Не везет этому боку сегодня, и все тут, сначала черт, теперь вот стрела! – отвлеченно подумал я, поморщившись от боли, на автомате выполняя прыжок телепортом на самую дальнюю видимую мне крышу метрах в двухстах. Оказавшись на ней, увидел верхушку крепостной стены и тут же телепортировался на нее. Не медля и не оглядываясь, через секунду с крепостной стены телепортировался на знакомый холм, с которого совершил финальный прыжок – на склон небольшого ущелья, в котором спрятал лут с первой ловушки.

Фух! Я на свободе, и, хотя чувствую себя стариком, настолько везде все колит, болит и еле сгибается, но уверен, что от небольшого отряда Терлэга я оторвался с гарантией. Ударом ребра ладони сломал торчащий из панциря наконечник стрелы, призвал в инвентарь оставленного в подвале пета и снова выпустил его.

– Ну, дружок, ты знаешь, что делать!

И пет, действительно, по прежнему опыту знал, и уже через несколько секунд, зайдя за мою спину, одним рывком вытащил стрелу за хвостовое оперение. Больно, блин! Но очень радует, что Принц стал таким сильным, вытаскивать стрелу медленно то же самое, что отрезать хвост собаке по частям.

Теперь можно отлечиться еще одним зельем, и спускаться потихоньку к моей захоронке с лутом. Ущелье, которое я присмотрел как удобное для моих целей, было довольно живописным, с его стен свисал мох и ветви небольших искривленных деревьев, пытающихся вырасти на крохах занесенной ветром почвы. Огромную вязанку с лутом я закидал сорванной травой в яме под одним из склонов, и, спустившись, с удовольствием увидел, что все оставленное добро на месте.

Чувствовал я себя из-за предполагаемых дебаффов препаршиво, поэтому решил дальнейших маневров не совершать, и сразу открыть портал прямо в грот.

Независимо от того, как у меня будут дальше складываться отношения с Манивальдом и его кланом, врагами Перфундару и его подданным они не были, поэтому ничего страшного, даже

если вдруг они за мной и последуют. Хотя, пока отношения у нас с ними не урегулированы, лучше все же обойтись без этого, а то надоело получать стрелы то в конечности, то в бока. Но все же главное – чтобы за мной в грот не попали, найдя туда дорогу, представители нечисти. Надеюсь, сейчас их нет около моего небольшого, малозаметного издалека ущелья.

Вытащил свиток портала, сломал печать, тут же вошел в открывшийся портал, оказавшись в гроте. Приказал влетевшему за мной пету внимательно бдить, не появится ли кто вслед за мной, а сам телепортировался на вершину высокого валуна в сорока метрах от портала.

– Дхакун, ждем здесь, пока портал не свернется, важно, чтобы за нами сюда никто не последовал, – отдал новое распоряжение я.

– Я оповещу Вас, милорд, если вдруг кто попытается! – отрапортовал Дхакун.

Ну вот и прекрасно, с его антистелсом можно быть уверенным, что никто в грот незамеченным не попадет. Флуоресцентного мха около портала было достаточно, да и сам он светился, так что осечек из-за плохого зрения призрака в темноте быть не должно. Ну а пока стоит устроиться поудобнее, и хорошенько раскинуть мозгами по прошедшим событиям и моим дальнейшим шагам.

Достал из сумки и швырнул под ноги волчью шкуру, с невольным стоном опустился на нее. Выпущенная из рук вязанка с артефактами с лязгом упала рядом. Ну-ка, что там у меня за дебаффы, что я так хреново себя чувствую?

Ваша правая нога серьезно повреждена! Следующие двенадцать часов Вы не сможете бегать, скорость ходьбы снижена на пятьдесят процентов, действует эффект хромоты!

Ваша левая нога серьезно повреждена! Следующие двенадцать часов Вы не сможете бегать, скорость ходьбы снижена на пятьдесят процентов, действует эффект хромоты!

Кости таза серьезно повреждены! Следующие двенадцать часов Вы не сможете бегать, скорость ходьбы снижена на пятьдесят процентов, любое сгибание туловища влечет болезненные ощущения!

Ваша нервная система серьезно повреждена! Следующие двенадцать часов скорость реакций на внешние раздражители снижена на пятьдесят процентов! Остерегайтесь периодически возникающих головокружений и головной боли!

Надо же, сразу четыре дебаффа одновременно! Столько я еще

ни разу не умудрялся схлопотать! Ну, одно очевидно, на сегодня с приключениями надо завязывать, с такими дебаффами надо у камина сидеть и баловаться винишком, а не рисковать жизнью в очередных странствиях по параллельному миру из-за их действия на организм.

Может, потихоньку и двинуться к этому самому очагу? Но страдавший из-за дебаффов организм как-то так удобно расположился на мягкой волчьей шкуре, что я решил не связываться с ним и еще задержаться в гроте. Обычное дело, когда имеешь дело со своим организмом, если у него все болит, но ты вдруг нашел удобную позу, принесшую комфорт, то он начинает рычать на тебя при малейшей попытке ее изменить. И, если веского повода бежать куда-либо прямо вот так сразу нет, то можно и немного смалодушничать, пойдя навстречу его требованиям.

Бегло пробежал несколько страниц статистики за сегодняшний день. Больше всего очков в расчёте за один фраг ожидаемо принесли четыре убитых демона и три игрока из клана Манивальда, в совокупности за них я получил больше 68000 очков. Зомби я перебил под две сотни, что принесло мне еще более 390000 очков. Этого оказалось достаточно, чтобы взять сразу пять уровней за день. Ну что сказать, день удался! И даже пету этого хватило, чтобы взять на отъеденной у меня половине опыта очередные два уровня.

Так, а теперь работа над ошибками. За какой-то час я умудрился попасть сразу в две ловушки, в одну от НПС во дворце, в другую от игроков. То, что я в итоге сбежал из обеих, это хорошо, но не всегда же будет так везти? Потому и нужно хорошенько подумать, как в подобных ситуациях действовать мудрее. Так, ладно, что касается первой, то свою ошибку я там понял сразу – если возникли подозрения, то нечего продолжать переть вперед, аки танк, лучше замереть и вначале как следует подумать. А вот по второй, немного подумав, констатировал, что конкретно затупил. Надо было, когда Дхакун подтвердил мои опасения о ловушке, не грифона вызывать, а телепортироваться на любую крышу в радиусе четырехсот метров. И хрен бы они меня там под моим камуфляжем смогли найти!

Закрыв глаза, попытался закрепить в организме связь «стимул-реакция» – если есть простор для маневров, то хрен с ним, с грифоном, в случае опасности надо юзать телепорт, и только телепорт!

Так, а как ускорить мою способность побыстрее слинять в случае опасности? Похоже, стоит кинуть побольше очков за взятые уровни в ловкость. Итак, десять очков, из них кину шесть в

ловкость. А четыре все же в интеллект, запас маны по-прежнему важен.

Бегло проанализировал другие события дня. Вторая паутинная ловушка мне понравилась по эффективности намного больше первой – а можно ли придумать еще лучше? Подумав несколько минут, решил, что, при наличии времени, есть смысл натягивать еще и третий слой паутины над первым и вторым. Только еще более узкой полосой, метра на два поуже. Чем больше зомби прилипнет, тем больше фрагов набью потом.

С сожалением подумал о том, что лут со второй ловушки так и не собрал. И со злорадством подумал о том, как члены отряда Терлэга, собирая с нее лут, непременно прилипнут к паутине, оказавшись на месте зомби. Черта с два они легко из нее выберутся! Пусть заодно и поломают голову над тем, где я взял эту паутину, и как умудрился натянуть все эти нити, сам к ним не прилипнув. Глядишь, градус уважения к нубу еще больше возрастет, и перестанут за мной бегать в поисках неприятностей.

Но серьезно рассчитывать на подобное не приходилось. Конфликт с кланом Манивальда нужно было решать. И единственный способ я видел для этого в письме самому кландидеру. От Терлэга я сбежал, так что никаких поклонов или просьб больше не надо, можно писать в стиле равный к равному. А писать придется, все же пришел я в параллельный мир с кланом Манивальда, и другого вменяемого способа выйти обратно без его поддержки, не рискуя чрезмерно собой, Адельхейд и Ликволом, я пока не видел. Ну и не менее важен и тот факт, что «Гордость победителя» является членом альянса с другими семью крупнейшими кланами, соответственно, прямой конфликт с кланом Манивальда сделает меня мишенью и для войск всего альянса. Оно мне надо, когда тут и так нечисть постоянно жару поддает? Так что пишу и высылаю ему послание!

> Привет, Манивальд!
>
> Тут появились некоторые осложнения, о которых тебе надо знать. Терлэг отказался совместно реализовать мой квест, что не фатально, я уже его и один прошел часик назад. Но вопрос в другом. Я соорудил ловушку для нечисти на территории Бампхота, грохнул рядом с ней кучу зомби, но, когда прилетел собирать лут, увидел, что его мародерят два члена сотни Терлэга, некто Кравчиг и Ред Вольф (надеюсь, ты оценишь, что я использую слово «член» вместо более уместного, исходя из канвы описываемых событий, слова «гандон»). Словесные попытки остановить их успехом не

увенчались, тем более, что они сказали, что ты им не указ, и их с их высокими уровнями полюбят и в других кланах. Пришлось их грохнуть.

Написал письмо Терлэгу, в котором все объяснил (письмо приложу к этому), но сотник не придумал ничего лучшего, чем устроить на меня засаду, нашпиговал стрелами, связал, устроил тут же какой-то клоунский суд, на котором приказал меня казнить. Я, конечно, из любопытства на суде поприсутствовал, но, услышав приговор, предпочел сбежать. А то этот твой назначенец после вынесенного приговора возбудился и начал мечом размахивать около моей головы. И взгляд у него какой-то стал недобрый. Да, чуть не забыл, когда попал в его засаду, то грохнул еще одного из его людей – меня атаковали под стелсом, и я понятия не имел, кто именно в меня палит из луков.

Вот у меня теперь к тебе простой вопрос – оно нам все это с тобой надо? Если Терлэг с его сотней будет и дальше за мной бегать, чтобы привести свой шутовской «приговор» в действие, мне же придется раз за разом грохать и его, и его людей, поскольку, скажем так, особого мастерства они пока не продемонстрировали. И мои отношения с твоим кланом могут зайти в полный тупик. А я как-то не так еще сегодня утром рассматривал перспективы наших с тобой взаимоотношений. Надеюсь, ты сможешь предложить развязку, которая будет взаимовыгодна и откатит все на состояние «сегодня утром».

С уважением,

Трой.

Перечитал письмо еще раз. Ну, где-то, конечно, приукрасил (как в эпизоде бегства от Терлэга), и приврал (по поводу обстоятельств убийства третьего члена сотни), как же без этого, но это было нужно, чтобы повысить уровень уважения у Манивальда к моим возможностям, и, следовательно, его готовность к поиску путей урегулирования нашего случайного конфликта. А вот теперь посмотрим, что кланлидер сможет придумать, если и дальше хочет иметь возможность покупать всякие лакомые ништяки, что попадутся мне в руки.

Он, конечно, и понятия не имеет, что всякие важные для его клана вещи у меня периодически появляются потому, что для меня это уже давно не игра, а жизнь в формате 24 часа в сутках, но, уверен, наварил на предыдущих покупках у меня он неплохо.

И, также, вряд ли он мечтает видеть меня во врагах его клана, зная, на что я способен. Последнее, конечно, не решающий фактор для клана его размера и влияния, но все же, все же!

Отправив письмо, задумался над тем, что еще из срочных дел осталось. Ну, разве что сдать квест Перфундару и попытаться разжиться новыми. Но перед этим лучше зайти все же домой, успокоить Адельхейд, а то мало ли она там распсиховалась, что слинял по записке, не предупредив. Да и перекусить хорошо не помешает – не факт, что разговор с королем не затянется, а к столу меня не пригласят. Мало ли его Величество откушает как раз перед моим приходом, и начнет трепаться со мной, не сообразив, что я-то еще не успел потрапезничать как следует?

Несмотря на бурные возражения организма, поднялся, испытав все полагающиеся по четырем дебаффам болезненные ощущения, подхватил вязанку с оружием и шкуру, телепортировался на валун поближе ко входу в туннель, а оттуда уже на сам порог туннеля, поскольку лезть снизу по веревочной лестнице с вязанкой лута я был решительно не в состоянии, да и ману не считал нужным экономить, на кой она мне для безопасного сидения в поселке, потихоньку сама снова поднакопится.

Тут же мысленно пожурил себя за попытку нарушения ранее установленного на печальном опыте правила выживания (всегда имей ману на максимуме), и, чтобы наказать себя за попытку легкомысленного отношения к безопасности, восстановил ману эликсирами до максимума. Да, эликсиры эти продаются за золото, но чего-чего, а золота у меня теперь в достатке.

И только после этого вспомнил, что у меня красный ник, и в таком виде лучше не показываться патрулям. Репутация у меня в посёлке очень высокая, так что атаковать не должны, но зато она может упасть из-за появления в таком виде. Нет, придется плестись домой потихоньку мимо караульных в стелсе.

Конечно, это у меня получилось, но маны пришлось потратить массу, в узких местах приходилось еще и полет кастовать, перелетая над головами охраны под потолком.

Глава 14
Кризис-менеджмент

Что приятно, на Адельхейд наткнулся сразу же, как открыл дверь. Как будто ждала меня, правда, удивилась, конечно, что дверь открылась, а на пороге никого нет! Но тут как раз и стелс истек, и она поняла, что дверь вовсе не сама раскрылась.

– О боги, Трой, что с тобой случилось? – воскликнула Адельхейд, едва увидев меня. Я такому вопросу удивлялся не больше секунды, вспомнив, что проламывание собственным телом перекрытий крайне плохо сказывается на состоянии одежды. Те же штаны были порваны как бы ни в десятке мест, и я был рад, что они вовсе с меня не свалились. А про их прежний темно-синий цвет можно было вообще забыть, крови с меня самого на них натекло столько, что они стали коричнево-бурыми. Вот и хорошо, что я попал вначале под бдительный взгляд моей зазнобы, а не поперся в таком виде прямо к королю! И, кстати, какой такой поход я задумал к королю с красным ником? Что, совсем, что ли, умом повредился?

– А почему у тебя ник красный? – снова всплеснула руками Адельхейд.

– Ох, милая, ты меня лучше накорми, да в баньке отмой, а потом я тебе все расскажу! – решил поиграть я в русскую народную сказку.

– Насчет баньки не знаю, а вот палкой по голове могу отоварить, если не перестанешь так собой рисковать! – не осталась в долгу Адельхейд, разбивая в пух и прах сказочные гендерные стереотипы.

– Не стоит милая, по ней сегодня и так уже много били! – честно признался я.

В конце концов, конечно же, Адельхейд сменила гнев на милость, сбегала в таверну за едой, и помогла мне залезть в горячую ванну, в которой я начал отмокать, размышляя над тем, не спровоцировал ли именно красный ник такой «горячий прием» у моей девушки. Ну, хоть никаких сообщений о падении репутации с ней на интерфейсе не появилось, и то, слава богу!

Учитывая реакцию Адельхейд на свой красный ник, Ликволу решил не показываться на глаза, пока от него не избавлюсь. Работающий на меня эльф-ремесленник с таким уровнем – это как золотая шахта в моих активах. И рисковать испортить с ним репутацию точно не стоит.

Сразу после ванны и приема пищи заселился под стелсом в

наш номер в таверне. Устроился в кресле в гостиной, нашел позу поудобней, в которой не так болезненно ощущались последствия действующих дебаффов, и решил еще раз проанализировать недавно полученные новые навыки. Конечно, учитывая недавнюю нервотрепку, горячую ванну и сытную еду, мои благие намерения тут же вылились на практике не в размышления, а в крепкий оздоровительный сон. Пробудился от которого я только от письма Манивальда.

Привет, Трой,

Не хочешь использовать простое решение вопроса – вступить в наш клан?

Манивальд.

Манивальд, параллельный мир

Манивальд, в кои-то веки после эпического фейла альянса при Брандаре, был в приподнятом настроении. Он даже мурлыкал себе под нос какое-то старье из творчества Deep Purple, которое внезапно всплыло в голове, впрочем, не отдавая себе отчета в этом. Повод для хорошего настроения был – и в его клане, и, по данным альянса, в других кланах, все благословляли новую стратегию. Никаких больше генеральных сражений, в которых либо не хватает лута на всех, либо НПС убивают всех до одного, серьезно подрывая ЧСВ. Да и больно в этой игре, когда тебя убивают или ранят, что никого не радует в таких случаях.

Ну, а теперь каждая сотня в альянсе получила на разграбление кусочек на карте, и уже в зависимости от указаний руководства клана решала, чем преимущественно будет заниматься – совершать набеги на зомби в городах или искать новые данжи, которых в совершенно еще неосвоенном мире должно быть до черта.

Чтобы дать членам клана прийти в себя после разгрома и компенсировать потери уровней, Манивальд согласовал схему, при которой каждый день половина игроков на обязательной основе тревожила силы армии ада, а вторая – приключалась в той форме, в которой ей сегодня хочется. Игроки лезли в ущелья и пещеры, в заброшенные колодцы в деревнях, брели по едва видным тропинкам в чащобе, и, неизбежно, натыкались на данжи или другие полезные вещи, которые тут же ставились на баланс клана с выплатой солидного вознаграждения нашедшему.

Так, вчера поиски членов клана порадовали Манивальда двумя данжами, а сегодня заброшенным серебряным рудником, с которого, по заключению экспертов с прокачанной геологией, еще мог быть получен в будущем неплохой навар.

Из намеченного на последнем совете альянса успешно выполнялось все, кроме пункта по поводу охоты на дьяволов. До всех игроков довели важность обнаружения этой элиты армии ада, и назначили солидное вознаграждение тому, кто увидит эту тварь и проследит до ее логова, но пока никто не смог получить ни одной выплаты – создавалось впечатление, что дьяволы как сквозь землю провалились. С другой стороны, прошло-то всего два дня, так что Манивальд и по этому поводу не терял оптимизма.

Гарнизоны из ранее занятых больших городов пришлось вывести, чтобы не нарваться на очередной «Брандар», но число не занятых силами нечисти небольших деревушек исчислялось тысячами. По ним и расселяли игроков со строгим наказом не мельтешить по улицам в дневное время, привлекая внимание нечисти к этим районам.

Заброшенные лавки и таверны открывали сами игроки, налаживая торговлю как теми артефактами и эликсирами, что сами производили, так и перепродавая друг другу лут. При этом игроки отмечали изменения к лучшему в области питания в тавернах – когда еду готовит игрок трехсотого уровня с прокачанной до небес кулинарией, в отличие от НПС 60 уровня, обычной картины в прежнем мире в деревенских тавернах, разница в получаемых гастрономических ощущениях чрезвычайно ощутима.

Поступившее письмо от Троя благодушного настроения Манивальда не изменило. Он не был особо высокого мнения о лидерских качествах Терлэга или его способностях красиво решать возникающие на командной должности проблемы, поэтому его фейл с тертым калачом Троем, которого надо не только поймать, но и суметь потом удержать, его особенно не удивил. Но в чем Трой был точно прав, так это в том, что дело зашло слишком далеко.

Манивальд вспомнил, что недавно решил как можно быстрее организовать слежку за Троем в попытке собрать побольше информации о его таинственных, но имеющих немалую ценность делах, но так и не понял, на какой стадии проработки вопроса забыл все же эту самую слежку начать. А жаль, жаль, проныра Трой был полон сюрпризов, и его нужно было не злить, делая врагом клана, а отслеживать и сохранять право на приобретение его очередных находок или лакомой добычи, наподобие недавно полученных маскировочных комплектов.

В особенности перспективной была предполагаемая связь Троя с белым драконом, эпично прорвавшимся в параллельный мир, уничтожив новенькие ворота за девять тысяч золотых монет,

и куда-то скрывшимся после этого. В прошлый раз охота на него закончилась поражением, но Манивальд помнил, что клан в тот раз был близок к победе. Обнаружить бы логово дракона снова, подключить к делу еще пару тысяч лучших игроков других кланов альянса, и дело можно будет довести до победного конца, навсегда вписав свое имя в число лучших из лучших в «Эгиде».

Впрочем, кланлидер особо себя не винил за проявленную забывчивость. Шутка ли, в тот период он вместо обычной работы по управлению несколькими тысячами игроков своего клана пытался рулить в первый раз в жизни более чем двадцатитысячной армией альянса, вникая во множество совершенно новых аспектов на этом поприще. В отдельные часы его мозг готов был оплавиться от перенапряжения, поэтому организация слежки по поводу Троя – это не самое страшное, что он мог забыть в этот период.

Неспешно рассматривая ситуацию с разных ракурсов (теперь-то время у него было, дела альянса были возложены на Минчжу), он решил попытаться использовать создавшуюся ситуацию как можно более конструктивно. Что, если Трою намекнуть, что лучшим выходом из этой *очень сложной ситуации* станет его членство в клане? А вдруг прокатит, и очень перспективный нуб, то и дело попадающий в самые странные места, начнет рыть землю уже всецело в интересах Манивальда, делясь обнаруженными тайнами и данжами лишь за долю прибыли от них?

Манивальд уже даже было собрался накатать письмо с таким предложением, как Стрейндж, начальник разведки клана, ворвался к нему в комнату с криком:

– Нашли дьявола! Отслеживают с грифона!

Оказалось, что игрок, проводящий воздушную разведку, пытаясь по рельефу местности отследить места, в которых разрабы могли разместить очередной данж (что ни говори, после пары лет ежедневной игры в «Эгиду» чуйка на места, в которых шансы найти данж повыше, чем в других, все же у многих развивается), засек один из тех самых моноциклов, на которых передвигаются, по предварительным разведданным, только сами дьяволы. Многие игроки, собственно, сохранили самые недобрые впечатления и о моноциклах, и о самих сидящих в них дьяволах после печальных событий у Брандара, поэтому перепутать с чем-то еще наблюдаемый объект вряд ли могли бы.

Следующий час прошел в охотничьем азарте. Проблема была в том, что игрок был в одиночестве, забравшись слишком далеко от других, а в этом месте никто больше и не побывал, что не давало возможности открыть туда портал. Еле-еле отыскали в

штабе игрока, который был в городке в тридцати километрах в стороне, сформировали на скорую руку ударную группу из сотни игроков, отправились открытым им порталом в этот городок, там сели на грифонов, полные рвения догнать дьявола и прибить его рога на ковер в штабе клана, как получили совершенно разочаровывающее сообщение от наблюдателя, что он потерял дьявола, за которым следил, из виду. Моноцикл вкатился в ущелье, которое через полкилометра превратилось в восемь более мелких ущелий, в одном из которых дьявол и пропал с концами.

На место было все же решено отправиться, хотя и было четкое понимание, что фортуна сегодня явно повернулась к охотничьей группе задом. Так оно и вышло – никаких следов ни дьявола, ни его моноцикла ни в одном из ответвлений ущелья обнаружено не было. Ситуацию усугубляло то, что моноцикл совершенно не оставлял никаких следов на местности, по которым его можно было бы попытаться отследить. Словно парил над почвой.

Убив попусту час, группа вернулась в штаб. Манивальд приказал разместить наблюдателей с подзорными трубами группами в этой местности на пару дней, на случай, если маршрут был для дьяволов наезженным, и вернулся к брошенным перед отъездом делам. Практически сразу же накатал и письмо Трою с предложением вступить в клан.

Реакция Троя была ожидаемой. Тот отказался, ссылаясь на некий жирный квест, который, якобы, требует от него отсутствия членства в любом клане. Конечно, могло быть и так, только Манивальд не очень в это верил. Тем не менее, простым способом проблему решить не удалось. А решать нужно, кроме ценных находок, которые у него можно купить в будущем, важность Троя заключалась и в том, что только он сейчас знал, где находится Перфундар. Пусть армии у короля больше и нет, но нельзя забывать, что именно с ним альянсом заключено соглашение о разделе параллельного мира после освобождения его от нечисти. Так что однажды он все же очень даже понадобится. Поссоришься с Троем – и будешь после победы над нечистью разыскивать Перфундара месяцами в каком-то тайном гроте, чтобы он подтвердил свою сделку о разделе параллельного мира с альянсом другим претендентам на эти просторы, да хоть тем же недавно ворвавшимся гномам с орками. Что же, придется использовать более сложный и менее выгодный способ урегулировать ситуацию с Троем!

Манивальд быстро накатал и отправил два письма. Первое – в кланчат.

– Вниманию членов клана! Требуется особое внимание к

перемещениям игрока под ником Трой Игнатиус Пятый (без клановой принадлежности) с двумя легендарными достижениями. Наблюдать осторожно издалека, при возникновении проблем оказывать содействие, чтобы был «должен» нашему клану. При обнаружении докладывать, где был, и чем занимался в момент слежения, вплоть до момента, когда был потерян из вида (писать Стрейнджу или лично мне). Не мешать игровому процессу, не создавать проблем на пустом месте! Да, знаю, что он на вид зеленый нуб, но есть веские резоны. Прошу просто принять на веру, не считая себя умнее, что руководство клана знает, что делает. В том числе с теми членами клана, кто меня сейчас не поймет!

Манивальд.

Второе Трою:

– Ну ладно, попытка не пытка! Свой вопрос с сотней Терлэга считай решенным и закрытым. Я даже попросил членов клана присматривать, чтобы тебя не обижали всякие там черти и демоны, если вдруг они будут рядом и смогут помочь. Ну, как отблагодарить ты помнишь!

Успехов!

Манивальд.

Вот так-то! Пусть Трой слежку воспринимает как заботу, по крайней мере, теперь не будет повода выставлять претензии, что за ним следят. В принципе, с Терлэгом вышло хоть и случайно, но даже удачно. Поиграли в «злого» и «доброго» полицейского.

Понимал Манивальд также прекрасно, что теперь в дело вступает и новый фактор. Рассылка подобного письма всем членам клана в кланчат ни за что не останется внутренним делом. Кланлидер был полностью уверен, что в клане у него есть как минимум несколько шпионов от других кланов, единственное, на что он наделся, так это что они не занимают командных должностей. И эти шпионы, несомненно, сольют такое интересное письмо про загадочного нуба своим тайным работодателям.

Это означает, что за Троем может начаться настоящая охота и слежка со стороны конкурирующих кланов, в попытке выяснить, чем зеленый нуб так важен для кланлидера одного из десяти ведущих кланов игры. И, с точки зрения самого Манивальда, это было неплохо для его долгосрочных целей.

Как только что продемонстрировал Трой, в его клан, с которым у него уже очень хорошо налажены отношения, он идти не хочет. Значит, и на предложения других кланов, с которыми

таких контактов нет, о вступлении в их ряды, он тоже наверняка не согласится. Но вот их назойливый интерес к его жизни наверняка будет его очень бесить. Надо надеяться, до такой степени, что он предпочтет все же вступить в хорошо знакомый клан Манивальда, чтобы они от него отцепились. Манивальд потер руки – игра в «злого» и «доброго» полицейского продолжится на новом уровне.

Трой, параллельный мир

Очередное предложение Манивальда вступить в его клан заставило меня серьезно задуматься. Теперь я на третьем этапе, и судя по всему, ограничение по вступлению в кланы, поставленное на первом, меня теперь не касается. На всякий случай перечитал условия третьего и первого этапов – Нет, ошибся, еще как касается! Оно вообще мне поставлено как одно из основных условий игры. Видимо, чтобы не искал легких путей.

С другой стороны, даже имей я возможность вступить в клан, в параллельном мире это членство не давало особых преимуществ. В «первом» мире очевидным преимуществом была бы возможность быстренько меня «пропаровозить» по многочисленным клановым данжам, помогая мне набрать необходимую для успешного завершения третьего этапа сотню уровней. Но здесь, в параллельном мире, этот фактор отпадал. Какие данжи могут быть у Манивальда, если мы только начинаем осваиваться в этом странном новом мире? Да и война не на жизнь, а насмерть с армией нечисти вещь серьёзная, не до паровозиков!

Так что ничего страшного, что запрет вступать в кланы действует на постоянной основе! Я вот сегодня успешно взял пять уровней, и, если бы не палки в колеса, что мне вставляли сокланы Манивальда, мог бы успеть и больше. Справлюсь и сам. Кроме этого, я хоть еще и не миллионер, но успешно к этому двигаюсь. Смысл при таком финансовом благополучии начинать рядовым в огромном клане, где мне тут же насуют кучу утомительных поручений с совершенно небольшим профитом? Хотел бы Манивальд предложить мне какую-нибудь серьезную должность, небось так бы и написал, чтобы сделать свое предложение более привлекательным.

Поэтому от предложения пополнить своей персоной ряды клана «Гордость победителя» я снова отказался, но Манивальд, что приятно, не обиделся, и достаточно быстро отписался, что вопрос со смертным приговором от его сотника больше не актуален. Надеюсь, что и действительно, эта суета с Терлэгом теперь останется в прошлом, и мне не придется тратить свое

время на эту ерунду в дальнейшем.

Глава 15
Мозговой штурм

Итак, я сыт, выспался, удобно устроился, но дебаффы не позволяют приключаться, а красный ник шляться по поселку и получать новые квесты. Предприму попытку номер два еще раз проанализировать полученные вчера новые навыки по полезности в их использовании.

Паучий навык – это хит! Из всего приобретенного вчера – ставлю на первое место. И наверняка, не весь потенциал еще мне очевиден.

Испытанный сегодня мастер веса – тоже хорош! Одна серьезная проблема – срабатывает совершенно непредсказуемо! В условиях боевых действий можно использовать, но всегда нужно иметь запасной вариант. Ибо вероятность в восемнадцать процентов – очень уж мала.

С другой стороны, понятно, почему такая вероятность, навык-то предназначен для использования в мирных целях, погрузить там что, или переместить какой груз. Какая тут спешка? Вполне можно присесть и кастовать каждые пять минут, пока все же не сработает. Все лучше, чем искать другие способы быстро перетащить какую-нибудь крайне неудобную хрень на пару сотен тонн.

Тут в моей голове что-то щелкнуло, и я аж подпрыгнул на месте от осенившей меня мысли, впрочем, сразу же все и везде заболело, и закололо, и я поспешил вернуться в прежнее комфортное положение. А ведь этот навык, при всем его неудобстве, можно попытаться использовать против сильных врагов, наподобие клановых боссов. Или против того же самого дракона, моего давнего недруга, правда, очень надеюсь, ассасины его уже грохнули, и мир его праху! Любого кланового босса, вес которого мне удастся увеличить на время в сотню раз, просто раздавит прямо на месте земное притяжение! Идеальны в этом плане боссы, против которых сражаются долго, чтобы можно было использовать навык раз за разом, пока все же не сработает.

Правда, тут же подумал и о естественном ограничении. Рядом с боссом должен быть очень массивный отдельный предмет, с которым можно поменять его вес. Где-нибудь в подземелье такого предмета может и не оказаться, а я сомневаюсь, что навык сработает, если попытаться его использовать с частью предмета, а не с отдельным предметом. Уж очень четко он сформулирован в описании. Но зачем

предполагать, если можно просто протестировать, чтобы точно знать?

Закрыл глаза, сконцентрировался, представил, что хочу, чтобы упавшая на пол подушка поменялась весом на полсекунды со стеной комнаты. Надеюсь, даже если получится, за это время пол проломить не успеет. Скастовал. Выскочило ожидаемое мной уведомление:

Данный навык предназначен лишь для отдельных предметов.

Ну, что и требовалось доказать!

Решил по возможности почаще менять вес разных предметов вокруг себя, чтобы прокачивать навык как можно быстрее. Все же он четырнадцатого уровня, а это значит, что на пятнадцатом откроется новая плюшка в его использовании. Что это может быть, не имею ни малейшего понятия, учитывая, что ни одного навыка пятнадцатого уровня у меня еще не было. Но наверняка он заиграет от этого новыми красками.

Ладно, учитывая уже апробированную полезность этого навыка, попробую предпринять мозговой штурм по-новому – а можно ли получить какую-то выгоду, если скомбинировать его с другим из новых навыков? Вцепился, как бульдог в эту идею, и, потратив пятнадцать минут, наткнулся на дельную мысль. В принципе, потенциально даже чит. Мастер веса в сочетании с мастером трансформации четвертого уровня можно использовать, чтобы сэкономить деньги на восстановлении маны!

Как работает – покупаешь за гроши какой-нибудь негодный предмет экипировки или просто находишь его на свалке, затем при помощи мастера веса увеличиваешь его вес в сотню раз, а затем посредством мастера трансформации разрушаешь его, получая одну единицу маны за каждый грамм веса, как и написано в инструкции по его использованию. Правда, муторно, учитывая низкий шанс, что навык мастера веса сразу проканает… скорее, как показывает мой опыт, придется долго кастовать, каждые пять минут после очередного отката, но ведь идея!

А что касается потенциального чита, то нужно выяснить одну вещь. Что, если таким путем можно не только восстановить ману до максимума, но и сформировать запас маны выше того максимального уровня, что я имею? К примеру, если я разрушу деталь экипировки на сто килограмм, значит ли это, что мне позволят разжиться ста тысячами единиц маны??? Ой, вряд ли… но тестить надо обязательно!

Моя отдохнувшая деятельная натура потребовала тестить немедленно, но не сложилось. Ни одной детали экипировки стоимостью ниже сотни золотых в номере не было, а смывать

сотню золотых в унитаз ради эксперимента, который, скорее всего, даст отрицательный результат (не могут же разрабы быть настолько больными, чтобы разрешить подобный чит) как-то не захотелось. Ничего, после следующей охоты на зомби притащу один из тех предметов экипировки, что обычно просто выбрасываю прямо на месте из-за их дешевизны, и попробую на нем.

Тут же вспомнил еще один момент моего анализа «работы над ошибками», проделанного в момент попадания в ловушку на крыше. Сам же тогда подумал, что нужно купить амулет на антистелс, чтобы не зависеть только от способности Дхакуна, и сам же забыл об этом, получается? Ну ладно, вовремя вспомнить – почти не забыть! Залез на аукцион, рассмотрел имеющиеся предложения. Вздохнул, отвалил 8900 золотых за самый дешевый вариант, и хоп, он уже на моем столе! Хоть и привык уже к такому способу покупок, а все равно приятно, уж очень комфортный шопинг.

Небольшую медную кругляшку на стальной цепочке тут же надел на шею. Порадовал статус вещи – очень редкая, значит, при гибели не потеряю, и не понадобится снова на нее тратиться. Хотя, тьфу-тьфу-тьфу, нечего тут о гибели думать, еще накаркаю!

Проверил заодно, как изменилась стоимость на аукционе артефакта по обнаружению призраков. Плюс шесть тысяч к и так неподъёмной цене! Вот же загоняют цену в космос! Ладно, буду отслеживать дальше, и решать ближе к концу аукциона.

Следующий навык, с которым мне пришло в голову поработать, был мастер роста растений тринадцатого уровня. Вчера я уделил ему минимальное внимание, не придумав сразу, для чего его можно использовать, если, конечно, ты не королевский садовник, от которого, я, скорее всего, его и перенял. Но, блин, это же тринадцатый уровень прокачки, пользу надо постараться непременно извлечь! И не в далеком будущем, а прямо в ближайшее время!

Что там в разных мультиках и сериалах творили эльфы с подобными заклинаниями, надо припомнить – вроде бы выращивали стены из деревьев вокруг своих поселений, и да, Джек бобовое зерно, хоть и не эльф, вырастил себе настоящую лестницу на небо! И что мне из этого надо? Даже обидно как-то! Вот где мое поселение, вокруг которого нужна стена из живых деревьев? И на небо я не спешу – спасибо, был однажды, и теперь вот приключаюсь 24 часа в сутки!

Так, а если без иронии – быстро растущую зелень можно использовать для маскировки. К примеру, надо спрятаться где-нибудь, где с растительностью не очень, на каком-нибудь

каменистом склоне – вырастил пару кустиков, и порядок, ты в безопасности! А больше ничего в голову и не лезет.

Ну ладно, утешусь мыслью, что хоть одно применение такому прокачанному навыку нашел. Осталось выяснить, насколько быстро мастер тринадцатого уровня может выращивать растения. Повернулся в кресле – в пояснице хрустнуло, в коленях треснуло, в глазах помутилось, в голове закружилось, долбанные дебаффы, но цветок на столике у входа в поле зрения попал. Ну-ка, посмотрим, как ты можешь расти!

Надо сказать, тринадцатый уровень такого навыка это не хухры мухры! Цветок по моему приказу стал расти прямо на глазах! Секунд двадцать, и вместо прежних тридцати сантиметров он вымахал до шестидесяти! С маскировкой все должно получиться!

Ну, пока на этом все! Теперь нужно при первой же вылазке набить карманы разными семенами, чтобы было что проращивать при необходимости замаскироваться, а там и посмотрим! Вот чего-чего, а прятаться и сидеть в засадах достаточно часто приходится.

Тут дверь отворилась, и на пороге возникла Адельхейд. Соскучилась, видимо. Но, что характерно для девушек, помахав радостно с порога мне, тут же спикировала на цветочек. Радостно разохалась, как он себя хорошо чувствует, что так внезапно вырос! Я бы лично ни в жизни не заметил у любого домашнего цветка в горшке, больше он там стал, или меньше, разве б что его листья вывалились бы под ноги, и я бы о них случайно споткнулся, а вот девушки, такое впечатление, с линейкой к ним периодически подходят. Ну, раз такое дело, чувствую, завтра он снова «вырастет». Пусть снова порадуется!

После растения внимание уделили и мне. Адельхейд сбегала за горячей пищей, и стала рассказывать, как Ликвол, получив свой ювелирный навык от пета, похоже, теперь вовсе и не спит! Скупил в лавке кузнеца все заготовки из драгоценных металлов, из которых можно делать артефакты, от проволоки до небольших слитков, и экспериментирует, не покладая рук. И половину времени пропадает у того же кузнеца – что-то растянуть, что-то утолщить. Я одобрительно покивал – мол, дело хорошее!

После обеда мы занялись раскладом по тем навыкам, что получила сама Адельхейд. Меня еще вчера порадовало, что ряд полученных навыков увеличил ее возможности по выживанию в сложных ситуациях.

В особенности были хороши мастер акустического удара (ошеломить близко подошедших врагов и убить, или сбежать от них), внутренний резерв (восстановить часть здоровья за счет

маны, если нет возможности использовать эликсиры лечения), мастер магического сопротивления (меньше ущерба от боевых заклинаний врага), сеть природы (обескуражить любого находящегося вблизи врага, запутав его волосы в узлы – вещь неплохая), животворящий танец (быстрое восстановление хитпойнтов без всяких эликсиров), и мастер слова (хороший шанс попасть в плен вместо того, чтобы быть убитым на месте, и небольшой шанс выкупиться из него).

В принципе, даже мастер фальсификации карт мог быть использован с целью улучшить шансы на выживание. Кто мешает предложить врагу, победившему и собирающемуся тебя убить, выкупить свою жизнь за карту «настоящих сокровищ»?

Подумав, я попросил Адельхейд не тянуть, и побыстрее сделать три штуки подобных карт «с сокровищами» на территории параллельного мира, выбирая самые глухие уголки, куда далеко добираться. Пусть у каждого из нашей троицы будет подобный аргумент последнего шанса.

Договорились с Адельхейд, что она теперь будет по паре часов в день развивать те навыки, которые мы определили приоритетными. Пусть она пока и не рвётся к опасным приключениям, но, как показали недавние события в нашей жизни, они сами могут неожиданно постучаться в дверь. Или попросту грубо вышибить ее.

Конечно же, Адельхейд поинтересовалась и моими навыками. Я с удовольствием детально их с ней обсудил. Давно заметил, что если вопрос важный, то для его более успешного осмысления стоит использовать самые разные формы осознания – прочитать про себя, прочитать вслух, переписать – это все не так эффективно, как попытаться пересказать кому-либо. Если полностью сам не понимаешь, ни за что не сможешь толково пересказать.

Это как в анекдоте про учителя, который, несколько раз объяснив вопрос ученику, заявляет – я уже и сам все понял, пока объяснял, а ты все еще нет! Так что тут интерес Адельхейд прямо отвечал моему собственному желанию как можно детальнее понять весь потенциал свежеприобретенных навыков.

Так, в дискуссиях, время подошло и к ужину. С отходом ко сну я тоже не тянул – достаточно было представить, что утром я проснусь уже без дебаффов, как в постель прямо-таки потянуло.

Подскочил с постели в семь утра. Потянулся, наклонился – ничего не болит, не хрустит, как новенький! Задумался на этом фоне о перспективах возвращения в реал, если у меня получится пройти все испытания. Там-то у меня лет через тридцать-сорок из-за старости самочувствие каждый день будет как вчера под

четырьмя дебаффами!

Тут же отбросил сомнения в сторону. Второй этап меня многому научил, как и избавил от иллюзий. Казалось бы, условия третьего этапа просты – никаких временных ограничений, просто нужно получить сто уровней. Выходит, не хочешь возвращаться в реал, так просто делай все, чтобы не получать новые уровни, живи, путешествуй, вкусно кушай тут хоть все сто следующих лет! Но те, кто подверг меня бесчеловечному второму этапу, явно не относятся к разряду дурачков, которые позволят мне так поступить, даже если я и стану фанатом виртуальной жизни вместо реальной. Моя чуйка прямо настаивала – пойдешь таким путем, и тебя пустят в расход. Найдут как. Или белка крутит колесо, вырабатывая электроэнергию, или в колесо запускают другую белку.

Да и о семье нельзя забывать. Пройду десять этапов, и там, может быть, мне и дадут шанс выбрать, оставаться в игре, или возвращаться к семье, которая меня давно похоронила. Вот здесь нужно будет и призадуматься – прежде всего, собрать информацию, вышла ли моя бывшая замуж. Если нет – решать то и нечего, немедленно возвращаться к ней и дочкам! А вот если да, то еще вопрос, нужен ли дочкам больше приходящий по воскресеньям еще один папа, уже давно ставший воспоминанием и внезапно снова возникший на горизонте, скромный инженер со скромной зарплатой, или стоит лучше, оставшись в игре, обеспечить финансово их будущее, позаботившись о хорошем вузе, и подарив по квартире к совершеннолетию.

Ладно, все это дело далекого будущего! Сегодняшняя программа проста – набирать уровни на зомби! Хорошенько подумав, решил, пока ник красный – тайник с артефактами во дворце короля не взламывать. В наказание за красный ник, как я узнал еще из подслушанных разговоров в нубятнике, можно и потерять ценный предмет. Было бы обидно вскрыть тайник, чтобы после возвращения в поселок обнаружить, что донес только часть найденного. Хотя, может, по этому вопросу я был и не прав – что-то там было про различие наказаний за убийство НПС без причины, и игрока. За НПС явно карали строже. Но, если точно не помнишь, лучше предполагать худший вариант, чтобы перестраховаться.

Поэтому программа простая – вначале проверю свои вчерашние ловушки. Если они в порядке – буду использовать по назначению. Нет – обновлю, да сделаю еще и третью для повышения продуктивности. Периодически буду устраивать шум возле одной из них, мочить пришедших зомби, а там, где давно не шумел, собирать с них лут. Теперь, когда я разжился

антистелсом, организовать на меня засаду другим игрокам будет намного сложнее, авось, таких засад и вовсе не будет.

Чтобы не красться мимо трех патрулей в переходе из городка в грот, решил использовать вентиляционный туннель прямо возле таверны. Возле него надо прокрасться мимо всего одного патруля, а потом лети себе вверх, и все. Свобода!

Правда, как оказалось, не все моменты рассчитал. Патруль-то один, и прошел я его легко, а вот полет вещь очень медленная. И взлетал я по этому восьмисотметровому вентиляционному туннелю, пока не оказался на вершине горы, минут шесть с половиной. Да и ману почти всю спустил.

Но все окупил чудесный вид с горы. На небе ни облачка, видно далеко, а пейзаж – как в хорошем фильме-катастрофе, когда показывают вулкан, готовящийся к извержению. Нечто подобное было и тут – склоны усеяны остывшими вулканическими бомбами, в поле моего зрения минимум семь кратеров от потухших вулканов, и еще один слегка дымящийся. Чуть подальше, километрах в трех, бил грязевой гейзер. Красота!

Поскольку мне нужно было открыть портал в Бампхот в укромном месте, я тремя телепортами перебрался в ближайший кратер, и спустился вниз. Хорошенько огляделся, спустился пониже, чтобы случайный наблюдатель издалека точно не смог ничего заметить, и извлек портальный свиток. Портал я открыл не в той расщелине, из которой стартовал сюда в прошлый раз, а на полянке в лесу в километре от города, специально присмотренной мной для этих целей. В ту расщелину я больше ни ногой, мало ли засветил ее в прошлый раз.

А дальше начался фарм! Поскольку облаков почти не было, я использовал для перемещения телепорты, прыгая по крышам. Оказалось вполне себе неплохо, да еще и время экономил.

Шесть часов спустя я был склонен остановиться. За это время я поднял восемь уровней, перебив четыре с лишним сотни зомби, и опасный момент был только раз, на втором часу фарма, и из него я понял, что двумя ловушками ограничиваться никак нельзя. Несмотря на то, что я, с целью спокойного сбора лута посещал ловушку, около которой не шумел целый час, и перед тем, как идти за лутом, устроил знатный шухер огромными камнями у другой, на меня около нее устроили засаду пятеро чертей. Едва я спустился к ловушке, как они атаковали меня, тут же опустив жизнь до пяти процентов.

К счастью, мой мастер выживания спас меня и на этот раз. И, к счастью, черти атаковали с одной стороны, оставив мне возможность телепортироваться на сотню метров в сторону, а затем еще тремя телепортами покинуть город. Блин, да они тут

хорошо учатся! Сообразили, что я делаю – отвлекаю шумом, чтобы собрать лут, да и устроили засаду.

Пришлось пересидеть за городом, пока спасительное достижение не откатилось, а потом я поменял стратегию. Устроил еще пять новых ловушек, чтобы усложнить организацию на меня новых засад. А также предпринял еще одну меру предосторожности, чтобы помешать чертям внезапно меня атаковать при помощи телепортов. Спускаясь обыскивать ловушку, первым делом натягивал нитку паутины, таким образом, чтобы она прикрывала меня с той части улицы, с которой ловушки не было.

Несмотря на то, что тонкую нитку паутину было не разглядеть уже метров с пятнадцати, она все равно не давала телепортироваться прямо ко мне через нее, являясь неразличимым издалека для глаза, но реально существующим препятствием. Таким образом, с одной стороны улицы телепортироваться ко мне мешали нитки ловушки и попавшиеся в них зомби, с другой – эта нить. Оставался вариант атаки с крыш, но над крышами я каждый раз размещал пета с приказом пищать сразу, как увидит, что туда телепортируются черти.

Несмотря на то, что черти умели телепортироваться с места на места с очень небольшой задержкой, она все же была, и я, во время сбора лута, вбил в себя установку на триггер (писк пета) как спусковой крючок для серии действий. То есть, если услышу писк Принца, тут же немедленно телепортируюсь на ближайшую крышу, с нее на другую, и дальше, за пределы города, даже не оглядываясь, что тут происходит. Никаких размышлений, все действия сугубо на уровне рефлексов.

То ли эта система предосторожностей сработала, то ли черти просто заблудились в моих семи ловушках, больше нападений на меня не было.

Забавно было периодически нет-нет да и замечать на периферии игроков из клана Манивальда. Имен я не видел, но мелькали – это точно. Как и обещал кланлидер, больше никто мои ловушки не чистил, ко мне не приставал. Периодически я также слышал шум небольших сражений, идущих в городе. Похоже, сотня Терлэга тоже фармила нечисть. Учитывая размер бывшей столицы, и места, и мобов хватало всем.

Фармить я прекратил по двум причинам. Первая прозаичная – я банально устал, как эмоционально, так и физически. При всей появившейся привычке к крови и грязи, при моем способе фармить зомби, давя их камнями, слишком много перед глазами кишок из раздавленных животов, мозгов из разбитых голов.

И, что еще противнее, не все зомби были обращены из

взрослых, попадались и сделанные из детей. И все это приходится трогать, чтобы взять с добычи лут. Омерзительно! Да и опасно заниматься фармом, когда тебя уже тошнит от него – скорость реакции неизбежно замедляется, все начинаешь делать на автомате, значит, чуйка на опасность отключается. Этак придешь в себя, только когда тебя сам кто-нибудь зафармит. Но будет уже поздно.

Вторая причина тоже была весомой в буквальном смысле этого слова – я собрал и припрятал в окрестностях города три огромных вязанки лута, и четко понимал, что четвертую уже не утащу. Банально силы не хватит.

Так что все хорошо в меру. Подобрал лут, запрыгнул с ним телепортом в другую облюбованную ранее расщелину, и открыл портал в кратере одного из замеченных с вершины горы вулканов. Естественно, тоже не в том же самом, из которого отправлялся сюда. События с засадой у Халла-тары, в которую я едва не попал из-за привычки использовать одни и те же маршруты, многому меня научили.

Втроем с Дхакуном и Принцем проследили, чтобы никто не вылез вслед за мной из портала. Затем задумался о дальнейшем маршруте. Если уж быть верным до конца концепции не использовать для возвращения пути, которыми пользовался, уходя, то можно было бы пойти недавно найденным петом с его летучими мышами запасным ходом в грот. Но есть нюанс. С тремя вязанками лута я еще смогу попасть в грот, но прокрасться потом по тесному туннелю мимо трех постов в стелсе, никого не задев??? Нереально. Как не перевязывай старательно все эти мечи, копья и посохи разной длины, чтобы получше лежали, из каждой вязанки все равно вразнобой торчали концы предметов экипировки, пытаясь зацепиться за все, что угодно. Поэтому решил вернуться все тем же вентиляционным колодцем, там внизу всего один пост, и полно места, чтобы пройти мимо него.

Телепортировался на край вентиляционного колодца. Мелькнула шальная мысль просто спрыгнуть в него, а потом врубить полет метров за сто от фонтана. Но, вздохнув, от нее пришлось отказаться – колодец узкий, достаточно задеть при падении громоздкими вязанками с оружием одну из стенок, и пойду я биться вместе с ними обо все стенки колодца, пока не рухну в фонтан. Пришлось снова юзать четырежды полет, по два метра в минуту томительно и уныло опускаясь вниз.

В этот раз я сразу направился в таверну. Нечего рисковать случайной встречей с Ликволом, пока красный ник не отмоется. Скинул вязанки на пол в гостиной, и был большой соблазн сразу перекусить припасенной со вчера едой. К сожалению,

передвигаясь в стелсе, чтобы НПС не увидели красного ника, заказать горячую еду в номер, не перепугав девчонку на рисепшене до полусмерти, невозможно, потому и пришлось вчера попросить Адельхейд притащить еды побольше. Конечно, приличный запас провизии у меня всегда был с собой и в сумке, но это на крайний случай, а не для потребления в безопасном месте, где и так полно еды.

Но на еду я все же сразу не набросился, хотя и был голоден как волк. Таки еще со вчера в мыслях вертелся возможный эксперимент с восстановлением маны через трюк с использованием двух новых навыков, и в этот раз я забрал с собой и самый дешевый лут, который обычно бросал на месте. Достал из одной из вязанок необычное копье за восемь золотых, и попытался поменять его вес с массивным дубовым столом. Осечка!

Да, чтобы убедиться, что все работает, разумно слить часть маны. Но, глянув в интерфейсе, вспомнил, что с этим все в порядке, маны и так почти нет. После телепортов на вершину горы я магию еще обновлял, а после спуска по колодцу тупо забыл. Расслабился при виде таверны, бывает.

Ну вот теперь, после осечки навыка, с чистой совестью можно и начинать кушать. Каждые пять минут во время еды снова кастовал навык мастера веса, и, наконец, на третий раз сработало. Тут же использовал мастера трансформации. Хоть с этим навыком все просто, работает без всяких вероятностей. Копье рассыпалось мелкой пылью, заставив меня чихнуть, ну, а теперь – смотрим в интерфейсе на уровень маны. Столик весит под тридцать кило, на вид, значит, если чит прокатит, у меня должно быть единиц маны под тридцать тысяч. Не, увы, но не прокатил, мана полностью восстановлена, но не выше имеющегося максимума. Так что этот навык мастера трансформации пока не рулит.

Разве что… набрать с собой в сумку самых дешевых колец. Если эликсиры кончатся, и будет время поиграть с упрямым навыком мастера веса, то можно, подняв вес такого кольца до пары килограммов, восстановить за счет него ману полностью до максимума без всяких эликсиров.

Так, времени у меня до ночи вагон и маленькая тележка, я уже решил, что на сегодня с меня кишок и крови хватит, и все тут. Не сдавайся, Трой, врубай мозги на полную и думай, можно ли найти этой комбинации двух навыков все же и другое применение, получше!

Устроился поудобнее, но на стуле, а не в кресле, чтобы не уснуть, как вчера. Отдыхать буду, когда в номер зайдет

Адельхейд. Зная ее, можно быть уверенным, что она будет периодически проверять, не вернулся ли я уже. Сегодня я без дебаффов, кровать в номере очень уютная, Адельхейд очень сексуальная, вот так и отдохну!

Минут через десять таки придумал, как эту комбинацию можно юзать. Очень хорошо подойдет для тех ситуаций, когда ты сам определяешь время начала сражения. К примеру, сидишь в засаде рядом с мобами, кастуешь навык мастера веса, пока он не сработает, заряжая на максимальную продолжительность времени замены веса на дешевое кольцо, затем налетаешь на мобов, атакуя самыми затратными заклинаниями, той же визуализацией, расходуя всю ману в ноль, а затем, за долю секунды кастуешь мастера трансформации на подготовленное колечко, и вуаля – мана снова на максимуме!

А при восполнении эликсирами на эту же операцию потратишь не менее шести-семи секунд – достать эликсир на ману, открыть, выпить, выбросить, достать следующий… и т. д., в зависимости от вида эликсиров. Да, даже с самыми мощными и дорогими – шесть-семь секунд отнимет, минимум. А это часто вопрос жизни и смерти – есть у тебя эти шесть секунд на восстановление маны или нет.

В восторге, что смог, не ленясь, найти все же полезную фишку для улучшения своего боевого потенциала, вскочил со стула, и сымитировал боксерский бой с тенью. Да, я мозг! Придумать, как в некоторых случаях можно фактически удвоить свой запас маны – дорогого стоит!

Вот теперь можно и распределить очки, заработанные на полученных восьми уровнях. Как ни боялся их потерять при случайной смерти, пока не вернулся в таверну, все же не распределял – боязно лезть в интерфейс надолго, находясь на вражеской территории. А чтобы ненадолго, то надо хотя бы знать, куда их распределять. Теперь вот уже знаю. В интеллект можно пока не вкладывать, раз уж нашел такой новый способ эффективно восстанавливать ману. Не везде он годится, но все же, все же…

Так, на восьми уровнях я, с учетом нового навыка «мастер бонуса характеристик» взял не шестнадцать, а восемнадцать очков (с учетом вчерашних пяти уровней капнуло сегодня по лишнему баллу за первый и седьмой уровни). Кину их пополам в ловкость и выносливость.

Тут в номер ворвалась счастливая Адельхейд и обняла меня.

– А я узнала, что ты вернулся!

Я озадачился. Вернулся под стелсом, плюс суперский комплект маскировки от Ликвола. Кто и как смог меня увидеть и

сообщить Адельхейд?

– Что, не догадался? Эх, какие вы гномы, все же, недогадливые! – всплеснула руками Адельхейд, – узри же истину! Твоя девушка – мастер видений четырнадцатого уровня! Я просто взяла и посмотрела, чем ты занят. Увидела твоими глазами, что ты уже в таверне, и прямиком к тебе!

И таки да, рассматривая десятки новых навыков, что своих, что полученных Адельхейд, к фишкам этого навыка я отнесся несколько легкомысленно. А зря, зря! Ну что же, теперь у меня есть не только собственные идейные основания придерживаться доктрины верности своей девушки, но и веские практические резоны – никогда не знаешь, когда и каким моментом из моей жизни поинтересуется Адельхейд. А ведь у этого навыка есть и дополнительные абилки, стал припоминать я. Что-то про возможность наводить всякие видения на разумных…. Нет, точно, теперь с Адельхейд я буду стараться не ссориться. Не хочется просыпаться, писаясь от ужаса, если серьезно расстроишь ее!

Глава 16
Их не звали, а они…

Ангэрэд, окрестности крепости Гормлэйт

Два дня прошли с приказа короля эльфов начать рыть два туннеля в обход контролируемого совместной армией гномов и орков. Как и было приказано, все это время атаки на туннель не прекращались, чтобы не дать защищающим его войска и шанса заподозрить что-то неладное. Но при этом использовалась стратегия, полностью покончившая с потерями – воины вызывали и бросали в жерло туннеля элементалей или своих петов, сами не приближаясь к нему.

Атаковавшие войска сменялись по графику, чтобы дать воинам возможность восстановить ману естественным путем, не используя дорогостоящие эликсиры, которые были солдатам, конечно, розданы, но, по приказу, должны были использоваться только в случае острой необходимости, чтобы не подрывать казну короля. Воины с опустошенным резервом маны отправлялись прорубать в хребте туннели.

Дело шло быстро – солдаты, истратившие ману, вырубали кирками горную породу очень эффективно, поскольку сменялись каждые пятнадцать минут, и смысла экономить силы при прокладке туннеля не было.

Теперь сам Ангэрэд сидел в сотне метров от почти законченных туннелей на парящей в воздухе огромной виверне. Мало кто знал, но добыл яйцо, из которой она вылупилась, он сам, выполнив очень сложный индивидуальный квест, ключ к которому сотню лет назад в пыльном архиве нашел королевский архивариус. По сей день его виверна была единственной во всем мире, поскольку информацию о квесте король надежно засекретил, не желая появления конкурентов с таким же невероятно престижным летающим скакуном.

Огромная восьмиметровая виверна была как признаком особого статуса эльфийского королевства и самого короля, так и предметом личной ностальгии Ангэрэда по славным временам, когда… ну, как водится – девушки были красивее, вино вкуснее, а огонь тек прямо в жилах!

Виверна была в полном расцвете сил, могла одним ударом когтистой лапы распороть брюхо грифону, а огромной зубастой пастью оторвать любое из его крыльев.

Войска были уже введены в два новых туннеля, и терпеливо ждали позади машущих кирками солдат, когда стена падет. В

отдельных местах кирки уже проваливались в стену при ударе, выходя наружу, что было сигналом того, что момент, когда можно будет броситься в атаку, уже близок.

Тянуть с моментом вторжения никто не собирался, все прекрасно понимали, что теперь ведущиеся работы по строительству туннелей либо уже засечены гномами и орками, либо вот-вот будут засечены. Никто не знал, какие войска гномы и орки привели в параллельный мир, и давать им лишнее время для организации отпора было бы неблагоразумно.

Еще десять минут, и последние куски стены стали отваливаться целыми глыбами, скатывающимися с грохотом по склону продырявленного насквозь хребта. Кирки тут же были отложены, и вперед вынесли толстые бревна с ручками. Каждое подняли два десятка солдат, и, раскачивая, принялись таранить препятствие. Буквально две минуты – и оба туннеля были завершены. Путь в параллельный мир был пробит!!!

Глендаин III, Вахтиган Урлан, параллельный мир

Короли гномов и орков, Глендаин III и Вахтиган Урлан, мирно трапезничали в окружении своих свит, когда на холме около лагеря открылся портал, и оттуда вылетел гонец в официальной ливрее на грифоне, тут же разразившийся криком:

– Короли! Проведите меня к королям! Срочное донесение!

Охрана по взмаху начальника объединенного отряда телохранителей двух королей расступилась, и гонец предстал перед восседавшими за длинным столом Глендаином III и Вахтиганом Урланом.

– Ваши Величества, – учтиво поклонился орк, – передаю послание от Налидара, оставленного Вами защищать туннель. Зачитываю: «Все шло успешно, вплоть до внезапного события несколько минут назад. По бокам от туннеля внезапно открылись два новых, видимо, втайне проложенных, и из них хлынули эльфы неостановимым потоком. В связи с бессмысленностью обороны туннеля в такой ситуации, отвожу войска от хребта и буду перекидывать их порталами в лагерь, если не поступит другой приказ перед тем, как начну отвод войск».

– Проклятие! – зарычал Вахтиган, и стукнул кружкой с пивом об стол так, что она разлетелась вдребезги во все стороны блеснувшими на солнце осколками, – эти длинноухие зря испытывают мое терпение! Утро началось хорошо, надо бы отпраздновать приход дня пролитой эльфийской кровью!

Стоявшие в кольце телохранители-орки поддержали слова своего короля воинственным ревом. К нему присоединились и некоторые из гномов.

Глендаин III был раздосадован не меньше его. Реализованная двумя днями ранее комбинация – опередить эльфов, воспользовавшись разведданными, и заблокировать их в туннеле – казалась ему еще пару минут назад совершенно блестящей и многообещающей.

В отличие от короля орков, у него не было личной ненависти к эльфам, для него все это было лишь конкуренцией за контроль над огромными просторами параллельного мира. Поэтому свою кружку с пивом он разбивать о край стола не стал, не до таких эмоциональных жестов сейчас, когда нужно срочно определяться с тем, что же теперь делать, когда все задумки рухнули.

И правда, что же делать? Как хочет Вахтиган, бросать немедленно войска в бой, или это будет слишком поспешное и опрометчивое решение?

Два дня совместные войска орков и гномов простояли в лагере сравнительно недалеко от туннеля, пока посланные разведчики собирали разведданные для выбора целей для первой мощной атаки. Вернее сказать, пока предпринимались попытки собрать разведданные, поскольку разведчики улетали на грифонах … и больше не возвращались.

Это наводило на мрачные размышления – похоже, захвативший здешний мир враг был силен и коварен, если умудрялся перехватывать всех без исключения посланных на разведку дальних рубежей самых искусных разведчиков. Будет ли мудро в такой ситуации ввязываться в кровопролитное сражение с эльфами, если потом, даже в случае победы, армия нечисти легко уничтожит ослабленные силы и эльфов, и их?

Но как объяснить это орку, глаза которого уже налились кровью, а ноздри раздуваются в предвкушении битвы, в которой его палица будет разбивать головы излюбленного врага – эльфов? Нужно постараться, иначе этот поход обернется колоссальным поражением, как следует и не начавшись!

– Понимаешь, Вахтиган, я хорошо изучил короля эльфов. Это проныра, которого ещё поискать. Если он уж заявился сюда, то явно с армией не меньше нашей. И не удивлюсь, если большей. И я не могу позволить одержать ему победу, если мы поступим необдуманно, – попытался образумить коллегу Глендаин III.

– К черту этого проныру! – взревел необузданный король орков, – больше эльфов, чем нас – так это здорово – больше черепов, которые можно разбить! Это же прямо праздник какой-то!

– И все же, как ни жаль, поскольку я и сам хотел бы как следует проучить этого проходимца, нельзя бросаться в сражение, в котором нельзя победить, – не сдавался король гномов.

– Ты не веришь, что мы можем надрать задницы этим лощенным, тощим гомикам? – глаза короля орков ещё больше налились кровью, хотя минуту назад королю гномов и казалось, что это уже решительно невозможно.

– Нет, мы можем, скорее всего, можем, – поспешил объяснить свою мысль король гномов, пока его союзник не разочаровался в его боевом духе, – но, видишь ли, в чем дело, даже победив эльфов, мы все равно проиграем.

– Что ты имеешь в виду? – озадачился простодушный орк.

– Учитывая равный размер нашей армии с противником, нельзя его победить без огромных потерь. Я бы навскидку оценил их минимум в половину армии, если не больше, – начал объяснять гном, но его тут же прервали.

– Смерть воина в бою – достойнейшее окончание его жизненного пути, и прямая тропа к гордящимся им предкам! – вскричал король орков, недослушав.

– Все верно, верно! – попытался угомонить необузданного орка Глендаин III, – но видишь ли, в чем загвоздка, потеряв половину армии, мы станем не завоевателями здешних огромных просторов, а удобрением местных лугов. С половиной армии победу не одержать.

Сам посуди, вторгаясь сюда, мы планировали через два дня уже пировать, празднуя победу, в одном из захваченных городов. А все ещё торчим здесь, на равнине. И почему? Потому что из четырёх десятков самых лучших разведчиков живым не вернулся никто. Представляешь, какой должна быть концентрация войск врага в этой стране, если все четыре десятка разведчиков, судя по всему, были им перехвачены? Это же сотни тысяч солдат, и к такому врагу нужно отнестись со всем уважением, либо проиграешь ему вчистую. Без малейшего шанса на победу.

Впервые за все время беседы Вахтиган не ответил сразу каким-нибудь бодрым лозунгом, а задумался. Пока он осмысливал сказанное, около лагеря один за другим стали открываться порталы, из которых повалили орки и гномы. Налидар, не дождавшись другого приказа, собрал войска и вернул их к лагерю.

– И что ты тогда предлагаешь? – наконец, утратив прежний задор, спросил орк.

– Думаю, нужно выслать парламентёров, запросить о встрече и переговорах, – вздохнул гном, – делать нечего, придется попытаться договориться, раз уж эти прохиндеи пробились в параллельный мир мимо нашего туннеля.

Вахтиган, неохотно кивнув, подозвал ординарца:

– Отправляйся на грифоне, как увидишь армию эльфов,

спускайся, требуй провести тебя к королю, и назначай переговоры.

Спустя минут сорок ординарец вернулся, король эльфов согласие на встречу дал. Оба короля, прихватив свиту, отправились на встречу в условленном месте в километре от их армии.

Ангэрэд прилетел на переговоры на огромной виверне в сопровождении свиты на грифонах. Глендаин III и Вахтиган о виверне эльфа слышали, но ни разу лично ее не видели, и всячески старались демонстрировать свое равнодушие по поводу обладания Ангэрэдом столь великолепным питомцем.

Но получалось это плохо, и эльф, как опытный физиогномист, остался произведенным впечатлением доволен. Да и в целом настроение у него было прекрасное – вот его армия, несмотря на все препоны, и в параллельном мире, а гном и орк вынуждены первыми приглашать его на переговоры.

– Чего хотели от меня мои царственные братья? – слащаво произнес он, тут же с удовольствием отметив промелькнувшую гримасу ненависти на лице у орка.

– Есть предложение к тебе, Ангэрэд, – торжественно заговорил гном, – поскольку мы уж все оказались тут, в этом новом мире, так и давай начнем жить по-новому – без ссор и обид!

– А по поводу того, КАК я оказался в этом мире, вам ничего не хочется обсудить? – перешел в атаку король эльфов, – не хочется поговорить о таких мелочах, как десятки моих подданных, павших от рук ваших подданных при попытке сюда пройти, через заблокированный единственный туннель?

– Ну, что было, то было, – примирительно начал король гномов, но король орков перебил его:

– Слушай, давай без обиняков и танцев вокруг главной темы! Ты и сам должен понимать, что местная армия невероятно сильна, и, вздумай мы покрошить друг друга, не останется силы, способной справиться с местными! Давай просто поделим этот мир на три части, и мирно разойдёмся, отвоевывать свои части у нечисти!

– Не вижу необходимости в трех частях, – отреагировал король эльфов, давая тем самым понять собеседникам, что смысл их переговоров прекрасно понимает, и разделяет, – раз уж я вижу тут только две армии, мою и вашу, то и делить этот мир надо строго пополам.

Только через час ожесточенных перепалок удалось достичь компромисса, по которому королю эльфов досталось сорок процентов территории, но включая все те места, где с

удовольствием селились эльфы в прежнем мире (или хотели бы поселиться, но их туда не пускали), а все холмистые, гористые части параллельного мира отходили альянсу гномов и орков.

Хорнелуммер, резиденция верховного дьявола

Дживан, сын Бармана, верховный дьявол, тяжелым взглядом обвел членов близкого круга. Ему было с чего расстраиваться.

Одержанная два дня назад блестящая победа сулила тотальный контроль над захваченным параллельным миром. Собранные военные трофеи были грандиозны. Прямо на поле битвы, над телами десятков тысяч проигравших свое генеральное сражение солдат противника, был проведен древний ритуал, требовавший для успеха массовых эманаций смерти. Годилось и массовое жертвоприношение пленных, но эффект от проведения ритуала на месте жестокой битвы был значительно выше, что и подтвердили его итоги.

Семеро самых продвинутых демонов стали дьяволами, и он лично распределил им феоды в завоеванном мире, две с половиной тысячи чертей прошли трансформацию в демонов, шестнадцать тысяч зомби были обращены в чертей. Собравшаяся в круг миллионная армия, казнив захваченных пленных, обратилась с молитвой к Духу Ада, и тот явил свою милость, подняв из тел убитых во время сражения зомби восемнадцать тысяч бесов.

В тот день сердце Дживана пело, его триумф по организации завоевания параллельного мира казался полным! Как же – параллельный мир захвачен, местные силы практически полностью повержены, могущественная армия, пришедшая из другого мира, повержена в прах, а на ее костях осуществлен ритуал, обративший все потери за два года войны вспять! А с учетом миллионов зомби, созданных из убитого местного населения, Армия Ада стала невероятно мощной!

О триумфе свидетельствовали и послушно склоненные перед его сооруженным прямо на месте битвы временным престолом шеи гордых князей ада. *Такого* градуса наклона ни сам верховный дьявол, ни другие подданные еще не видывали. Верховный дьявол, привстав на троне, распорядился готовить армию к вторжению в новый мир, что было воспринято с единодушным ликованием. Но всего два дня прошло, и ситуация резко осложнилась.

– Васантрей-ус, докладывай!

Васантрей-ус, назначенный за свою сообразительность аналитиком, поклонился своему владыке, встал с колен и обратился к членам близкого круга.

– Как заметили многие из вас, буквально через день после великой победы ситуация значительно ухудшилась. Едва мы распустили нашу армию на гарнизонные квартиры для подготовки к завоеванию следующего мира, как тут же начались множественные атаки гарнизонов.

Отмечаются сотни атак ежедневно, при этом противник использует исключительно небольшие соединения, ориентировочно от пятидесяти до ста воинов. Нет никакой локализации атак – они происходят по всему миру.

Атакующие нас силы исключительно высоко подготовлены, состоят из очень продвинутых воинов, используют заклинания пятого уровня так обильно, словно у каждого неиссякаемый источник маны. При попытках организовать для них ловушки, перебросив подкрепления из других гарнизонов, быстро исчезают из населенных пунктов и словно растворяются на просторах. При этом они наносят огромный ущерб. В некоторых городах ими перебиты тысячи зомби и бесов, есть серьезные потери среди чертей. В трех городах убиты и демоны-наместники.

– Это классическая тактика партизанской войны. Мобильность, внезапные удары по войскам врага, непредсказуемость мест атаки, собственные лагеря тщательно спрятаны, – внезапно заговорил Гхара-ус, вызвав чрезвычайно удивленные взгляды других членов совета. Чем-чем, а склонностью к аналитике этот один из богатейших дьяволов никогда не отличался.

– Чего уставились? Едва эти нападения начались, как мой советник тут же принес мне книженцию об этом. Называется «Трактат о герильяс», – счел нужным отреагировать на это удивление Гхара-ус.

Верховный дьявол тяжело вздохнул:

– Да, это оно! Продолжай Васантрей-ус, это еще не все наши новости.

– Как Вы знаете, в месте перехода из этого мира в следующий, наблюдается небывалое оживление. Два дня назад туда прибыла огромная армия из гномов и орков. Общая численность оценивается в тридцать-сорок тысяч. При них также неустановленное количество ручных волков. Оставив небольшой гарнизон у туннеля, они отошли на два десятка километров от туннеля и разбили там свой лагерь. После этого серьезных перемещений не было. Аналитики не уверены, почему армия не совершает дальнейших перемещений. Одна из возможностей состоит в том, что она ожидает новых подкреплений, – продолжил свой доклад Васантрей-ус.

– Или они не могут определиться с дальнейшим движением

из-за того, что я убиваю всех их разведчиков, разлетающихся на грифонах от их лагеря, – прокомментировал сам верховный дьявол.

Васантрей-ус снова поклонился владыке и продолжил:

– Наиболее успешные возможности по атаке этой армии связаны с повторением недавнего разгрома врага в Брандаре. Предлагается дождаться, когда армия гномов и орков войдет в один из городов, и повторить ритуалы, обрекающие ее на массовые дебаффы.

– Учитывая тотальное превосходство нашей армии, может быть, стоит не ждать и атаковать прямо сейчас? – спросил Саркар-ус, третий по значимости приведенных в Армию Ада сил дьявол.

– В данный момент подобная атака нецелесообразна, лагерь армии противника расположен на широкой равнине, что предоставляет большие возможности для маневров. Эффект Брандара лучше повторять в замкнутой области, тогда наша победа снова будет полной, и мы понесем минимальные потери, – ответил Васантрей-ус.

Верховный дьявол согласно кивнул, и вопрос был исчерпан.

– Так же прямо перед совещанием поступила новая информация, – продолжил свой доклад Васантрей-ус, – наши разведчики обнаружили, что на склоне хребта, в котором расположен туннель в следующий мир, появилось два новых туннеля, и из обоих массово выходят тысячи хорошо вооруженных эльфов. Нет никакой информации, как много их будет.

– Не являются ли они той самой союзной армией, которую ждут орки и гномы на равнине? – снова задал вопрос Саркар-ус.

– Я полагаю, что это исключено, – тут же отреагировал Васантрей-ус, – перед появлением двух новых туннелей небольшой гарнизон гномов и орков постоянно блокировал туннель. Если бы они были союзниками, эльфы вряд ли рыли бы два новых туннеля, они использовали бы уже существующий.

– Итак, в данный момент у нас три противника, – подытожил доклад и дискуссию Дживан, – один, самый неудобный – партизанские силы. Второй – армия гномов и орков. Третий – армия эльфов. Меня беспокоит, главным образом, первый противник. Наше вооружение и способы сражения неэффективны против него. Я предлагаю поставить на голосование вопрос об использовании ритуала трансформации.

Члены близкого круга незамедлительно отреагировали. Кто изумленно выдохнул, кто поменял позу, но равнодушным не остался никто. Ритуал трансформации, из-за его непредсказуемости, использовался чрезвычайно редко. Прибегали к нему, когда близкий круг приходил к выводу, что имеющиеся

виды войск недостаточны для успешных сражений с противником.

Для его исполнения собиралась вся армия, приносились жертвоприношения, армия коллективно молилась Духу Ада о помощи. Собственно, так и появились такие ранее отсутствовавшие виды войск, как демоны и бесы. Но ритуал имел свою цену. Дух Ада использовал его для оценки вклада своих почитателей. Можно было быть могущественным дьяволом в начале, и оказаться в теле зомби по его окончании.

– А если мы не проведем этот ритуал? – осторожно спросил Индис-ус, обладатель самого толстого брюшка в компании. Вопрос, собственно, хотели задать многие, но боялись продемонстрировать на публике, что не уверены в расположении к себе Духа Ада. Поэтому подтрунивать над толстяком никто не стал, скорее, даже, почувствовали к нему благодарность за проявленную инициативу.

– Васантрей-ус, твой прогноз, что нас ожидает, если мы не проведем ритуал! – выложил на стол свою козырную карту верховный дьявол.

– Если партизанские отряды противника не сменят своей тактики внезапных рассредоточенных налётов, наша армия по боеспособности и численности в течение одного месяца понесет огромные потери в численности. Самой пострадавшей категорией станут зомби, от которых останется едва ли треть. Они бессильны против атак с воздуха, которыми их буквально вырезают. Также неизбежны большие потери среди бесов. Если мы более активно задействуем чертей и демонов, речь пойдет о тысячах убитых среди них.

Прогноз на два месяца – зомби в армии почти не останется. Помимо этого, пока противник активно использует набеги, мы фактически не контролируем уже захваченный мир. Хозяйственное освоение территории и мирная жизнь невозможна, доставка грузов тоже, поскольку караваны партизаны атакуют не менее охотно, чем города. Существующие рода войск действительно неэффективны для борьбы с такой тактикой противника. Поэтому и предлагается провести ритуал трансформации, в надежде, что Дух Ада снизойдет к нашей необычной ситуации и поможет нам с новым видом войск, эффективным против подобной тактики.

Члены близкого круга переглянулись. По их взглядам было понятно, что, похоже, особого выбора нет.

– Предлагаю голосовать. Есть ли кто против предложения о проведении ритуала «трансформация»? Нет? Вот и отлично!

Ритуал проведем завтра ночью, на территории Брандара. Будем надеяться, что особая аура этого места сделает Духа Ада

более милостивым к нашим прегрешениям перед ним. Воля его с нами! – резюмировал верховный дьявол.

– Воля его с нами! – поддержали своего руководителя члены близкого круга.

Глава 17
Борода!

Терлэг и его сотня, Бхампот, параллельный мир

Вчерашнее послание от кланлидера ни Терлэга, ни его людей, которые кипели негодованием, что так глупо упустили пойманного нуба прямо перед казнью, не оставило равнодушным.

Отчётливо складывалось впечатление, что Манивальд над ними чуть ли не откровенно насмехается. Но, увы, кланлидер имел возможность вести себя таким образом. Они в самом деле вчера конкретно облажались, и прекрасно понимали это. Успей они казнить нуба, и сейчас предписание Манивальда не сметь и думать о создании ему проблем их бы особенно и не задело. А так, получалось, что сбежавший вчера нуб ВСЁ рассказал кланлидеру, и, вполне возможно, они вместе и посмеялись над тем, какие неудалые у Терлэга в сотне подчинённые.

Чем же этот нуб завоевал такое благосклонное отношение Манивальда, что его не только нельзя казнить за неподобающее поведение по отношению к членам клана, но и предписано следить за сохранностью его здоровья?

Они и следили все полдня, как Трой резвился на улицах Бхампота. Не то чтобы готовые выполнять предписания кланлидера об оказании поддержки заносчивому нубу, это было бы уже слишком для гордых хаев после вчерашнего унижения, а, скорее, в надежде увидеть, как нечисть, ряды которой Трой активно прореживал при помощи своей каменной магии, все же доберется до него и снимет с него шкуру.

И был момент, когда двое наблюдателей за нубом уже начали радостно потирать руки в надежде, что вот сейчас неведомо откуда возникшая пятерка чертей с наглецом все же разберётся, но Трой, получив множество ударов кинжалами, все же умчался телепортами окровавленный, но явно вполне живой.

Доложив Терлэгу об этом неслыханном происшествии, они и сами призадумались, как же такое вообще возможно.

Черти, как все уже знали, были обычно примерно 170-180-ых уровней, то есть в три раза с гаком выше, чем у атакованного ими нуба. Один удар кинжалом со стороны такого моба при такой разнице в уровнях должен был гарантированно снимать от трёх сотен хитпойнтов, а то и более, в зависимости от места удара. Нуб, за какую-то секунду, прямо на их глазах, получил не меньше десятка таких ударов, и все же остался жив. И вот как прикажете это понимать?

Даже вложи он все заработанные очки в выносливость, этого бы не хватило, даже при имеющихся дорогих доспехах, чтобы спасти его от смерти. Да и двигался бы он в таком случае еле-еле, не имея ни ловкости, ни силы. Но ничего подобного не наблюдалось, нуб скакал как сайгак, что свидетельствовало о хорошо прокачанный ловкости и о достаточной силе, учитывая, что он был полностью упакован в тяжелые доспехи.

Может, все дело в снаряжении, мало ли, в одном из использованных комплектов есть какая-нибудь фишка по сокращению понесенного урона? Или нуб где-то разжился достижением или навыком, способным спасти его даже в такой ситуации? Непонятно!

Но уговаривать никого следить за ним, едва информация о произошедшем распространилась, больше не нужно было. Всем хотелось разгадать загадку, для собственной же пользы. А вдруг удастся заполучить и себе такой трюк, как у нуба!

А некоторые были готовы следить за нубом и с другой отчетливой целью – отомстить при удобном случае. И даже разрабатывали планы мести, при которых доказать их личное участие будет невозможно. К числу заговорщиков относился и Терлэг.

Будучи достаточно мнительным девятнадцатилетним студентом, уязвленным в реале отказом сразу двух девушек за один год встречаться с ним на более интимной основе, он посвятил все свободное время новой игре, достигнув в ней серьезного прогресса. Но избавиться от комплексов реала не смог и в виртуале. Терлэг был уверен, что его авторитет серьезно пошатнулся, когда зеленый нуб легко, хотя и непонятно как, избежал удара его меча, и воспринял приказ Манивальда об отмене приговора как личное оскорбление.

Уходить из клана он не хотел, неуверенный в себе игрок боялся, что в другом клане ему сотником уже не стать. Да и клан Манивальда славился справедливым отношением к игрокам, взаимовыручкой на редкость высокого уровня, и реальной возможностью сделать карьеру, которая, в том числе, приносила хороший доход, легко выводимый и в реал.

Терлэг отнюдь не относился к числу студентов, приезжающих на занятия на собственном мерседесе, поэтому ради дальнейшей успешной карьеры в клане был готов на многое. Но и нахальному нубу спустить все с рук согласиться было трудно. А Кравчиг и Ред Вольф его в этом полностью поддерживали. Особенно после того, как вчера попытались собрать лут с попавших в ловушку зомби и намертво прилипли к ее нитям. К счастью, с самого края, поэтому спустя полчаса все же вырвались, пожертвовав одеждой.

Положительного настроя им к Трою это не добавило.

Поэтому, когда нуб вернулся в город и с неслыханной легкостью устроил еще пять новых ловушек для фарма мобов из загадочной чрезвычайно прочной и липучей нити, Терлэг постарался организовать расстановку игроков по городу так, чтобы наилучшие возможности присматривать за нубом, кроме Кравчига и Ред Вольфа, получил он сам. Некоторые идеи, как отомстить нубу, начали потихоньку созревать.

Терлэг так и не понял, что никто над ним за промах с казнью нуба не насмехается. Убив трех хаев за час, и сумев ускользнуть от казни, Трой показал себя бывалым игроком с кучей примочек, и больше членам сотни нубом отнюдь не казался. Добавил ему авторитета и неожиданный приказ Манивальда – строгого, но справедливого лидера. Подавляющее большинство членов клана, уделяя время этому вопросу, про Терлэга вообще не вспоминало, больше споря о том, что за примочки есть у Троя, и как он их получил.

Основное распространение получили две версии.

По первой, к которой склонялось большинство игроков, Трой был кем-то значимым из администрации игры, в силу чего легко пользовался разнообразными неизвестными широким массам игроков возможностями. Это делало понятным и стремление Манивальда поддерживать с ним прекрасные отношения.

По второй, Трой был одним из чиканутых корейских игроков, проводящих в виртуале намного больше времени, чем в реале, достигших ранее высот во множестве игр, и теперь вот демонстрировавшем свое понимание их глубинной сути и в «Эгиде». И это тоже полностью объясняло стремление Манивальда с ним поладить.

Трой, параллельный мир

Остаток прошлого вечера и утро я посвятил проработке тактики использования новых навыков в боевых действиях и поиску новых перспективных комбинаций. Несмотря на то, что можно было бы снова отправиться в Бампхот на фарм зомби, я от этой идеи отказался. У меня было совершенно четкое ощущение, что в этом городе я чрезмерно наследил, и минимум пару дней туда лучше не соваться.

Вряд ли нечисти по нраву нести такие потери в зомби, могут и подсуетиться по моему поводу. Если так, то пусть там организовывают против меня засады. А я поступлю, как хиппи говорили в 1960-х. Что-то там такое было: «они объявят войну, а на нее никто не придет». Эх, жаль, но погуглить, чтобы уточнить, у меня нет никакой возможности!

Моя тактика с паучьими ловушками приносила хорошие дивиденды, и ее стоило продолжать использовать в другом месте. В котором о ней еще не знали, и не вырастили огромный кровоточащий зуб на меня.

Но этому препятствовал простой факт. Я не знал ни одного города больше в параллельном мире, кроме небольшого городка у самого туннеля с входом в параллельный мир. В отношении него у меня были большие сомнения, в том, что там для меня будет добыча – исходя из письма Манивальда, теперь тот район контролировали гномы и орки. Вряд ли они не зачистили его от нечисти, городишко прямо у них под носом.

Конечно, можно было бы полетать на грифоне в поисках первого попавшегося крупного города, но я знал другой вариант, намного более эффективный. Подождать несколько часов, дождаться, когда полностью пропадет эффект красного ника, и отправиться к королю – сдать выполненный квест, попытаться разжиться новыми, а заодно постараться уточнить расположение других крупных городов, где я могу фармить зомби. Так я и решил сделать.

С нетерпением дождался, когда ни следа от красноты на нике не останется. Всё-таки неприятная зараза, хотя я и абсолютно не жалел о том, что грохнул тех двух уродов. Пусть система и посчитала, что из-за имущественных разногласий этого делать нельзя, покрасив мой ник, я бы и снова сделал бы все точно также, окажись в схожей ситуации. Мое – это мое, и нечего тянуть к нему свои загребущие лапы!

Перед визитом к королю забежал к Ликволу. Давно его не видел, уже чувствовалось серьезное напряжение из-за проклятия. Нельзя было доводить ситуацию до момента, когда я перестану рационально соображать, как в прошлый раз, что стоило мне тогда жизни.

Как оказалось, в эти дни, что я с ним не виделся, Ликвол, полный стремления усовершенствовать свои техники за счет использования все новых и новых материалов, нашел общую нишу для совместных занятий с Адельхейд. Еще в тюрьме он, не имея других материалов для плетения, кроме соломы и собственных волос, практиковал создание не только артефактов из этих материалов по отдельности, но и объединяя их. В связи с чем и развил ботанику, но только до третьего уровня, поскольку мог использовать только солому, а не только что сорванные травы, цветы и экстракты из них.

Адельхейд, как более продвинутый ботаник, порекомендовала эльфу вернуться к его хобби создания кружев с использованием биологических материалов, но на более

продвинутом уровне. Последней фишкой Ликвола, в результате, стали прически, при которых в волосы вплетались разные виды свежесобранных трав, да еще и политых экстрактами из других трав.

Как ни удивительно, пока плетения сохранялись, обладатель прически получал неплохие бонусы. Как оказалось, только за это утро он четыре раза успел переделать прическу Адельхейд. Самая последняя ее прическа ей так понравилась, что она категорически отказалась ее переделывать дальше. К огромному разочарованию эльфа, рвущегося к дальнейшим экспериментам.

Ну, ее можно было понять, как она мне озвучила, прическа увеличивала ее привлекательность на пять процентов, давала по две единицы к ловкости и интеллекту, и увеличивала на пять процентов ее «адаптацию к местности с растительностью».

Что означает последнее, не знал и сам Ликвол, и они с Адельхейд начали опрашивать местных мастеров, начав с эльфов, мало ли, кто знает, чем она разжилась с новой прической. Эльфы им помочь не смогли, а вот один из гоблинов справился с вопросом без всякого напряга. По его словам, адаптация к местности с растительностью увеличивала все твои основные параметры в местах, где она имелась.

Хорошенько подумав над полученными Ликволом результатами, следующим клиентом в парикмахерское кресло эльфа я выдвинул себя. Король подождет, дополнительные статы мне точно не помешают, в особенности, учитывая, что после встречи с королем я планировал опять заняться фармом зомби.

Никогда заранее не знаешь, какая небольшая грань в прокачке и статах позволит тебе победить, или, в самых сложных случаях, просто остаться в живых.

Естественно, попросил только эльфа сделать причёску побрутальнее, и ни в коем случае не то чудо с выглядывающими в трех местах милыми цветочками, которое эльф соорудил на голове моей зазнобы.

Полтора часа страха, поскольку эльф отказывался работать перед зеркалом, в отличие от нормальных парикмахеров, мотивируя это тем, что оно его отвлекает, но итог меня полностью устроил.

Стоя перед зеркалом, я даже и не увидел значимых изменений в моей прическе, разве что густая копна волос стала лежать более организованно. Эльф умудрился вплести все использованные травы поглубже, не заставляя меня являть их удивленному миру. Один минус был в том, что от меня, как и от Адельхейд, теперь прилично несло травяными запахами, словно мы только что вылезли из одного и того же стога сена. А вот

эффект – эффект радовал.

Прическа сурового воина. Плюс два к силе, плюс два к ловкости, плюс пять процентов к эффективности действий в подземелье.

– А с чего это появилась эффективность действий в подземельях, вместо адаптации к растительности? – удивился я.

Ликвол проворно написал ответ на листе бумаги:

– Новая разработка! Я добавил к собранным на поверхности травам мох, найденный в пещере! А также использовал экстракты из трех видов грибов, растущих только под землей!

– А светиться в темноте я не буду? Местный мох светится будь здоров! – озадачился я.

– Не беспокойся, я взял разновидность мха без эффекта флюоресценции! – тут же успокоил меня эльф.

Ну что же, очень, очень перспективное направление для дальнейшего развития! Вертясь перед зеркалом, я сожалел только, что дракон спалил мою бороду. За прошедшие три с лишним недели с того момента отросло лишь менее сантиметра, по-прежнему делая из меня очень странного гнома. Адельхейд, наблюдая за моим недовольным сопением, пока я скреб ту жалкую растительность, что была у меня теперь заместо бороды, вдруг просияла:

– Трой, милый, я придумала! И тебе будет здорово, и у Ликвола появится новая возможность попрактиковаться! Я сейчас! Только не убегай к королю, обязательно меня дождись!

И куда-то тут же скрылась, ничего больше не объяснив. Я только и пожал плечами. Обычно, когда она говорила, что мне будет здорово, это касалось той сферы наших отношений, которую мы при Ликволе, как люди порядочные, не обсуждали. Тут же я только и мог теряться в догадках.

Что она имела в виду, выяснилось только минут через двадцать, когда Адельхейд вернулась. Засунув с таинственным видом в сумку руку, она торжествующе вытащила из нее что-то, больше всего напоминающую чью-то отрезанную косу. И почему мне с этой штуки должно быть здорово?

– Вот! – радостно сказала Адельхейд, – разрезаем эту косу на три части, и будет полно волос, чтобы Ликвол соорудил для тебя накладную бороду! Борода будет – не отличишь от настоящей!

Ну что сказать, идея отличная! Тем более, что и у меня волосы на месте сожженной бороды немного отросли, будет к чему ее теперь прицепить. Явный плюс, не придется больше нервничать перед новыми знакомыми, всем же невозможно рассказать, что короткая борода – это результат суровой битвы с драконом. Вон, даже призрачные охранники в пещере подвергли

сомнению мою принадлежность к высоким кругам гномьей элиты из-за моей короткой несолидной бороденки. Повезло, что отбрехался, но на одно везение вечно рассчитывать нельзя. А еще мне прямо сейчас к королю идти, в надежде получить новые прибыльные квесты. Так что нечего и думать, отменная идея появилась у Адельхейд!

Что касается Ликвола, то он действительно обрадовался новым возможностям по приложению своих талантов, которые ему никак не могла предоставить Адельхейд в силу своего пола. Единственный минус, что процедура заняла целых два часа, поскольку причесок эльф только на той же Адельхейд уже штук десять соорудил, а вот бороду делал впервые. Зато по окончании, я с удовольствием полюбовался на статы:

Накладная борода гнома. Плюс десять процентов к харизме, плюс четыре к силе.

Увидев это, мой ум буквально закипел, ища возможности для дальнейшего грейда в сфере имеющейся на теле человека растительности. К сожалению, после непродолжительных прикидок, я был вынужден признать, что дальнейшие возможности для использования новой технологии лежали уже только в той области, которую в реале называли «интимной стрижкой». Быть первопроходцем в этой сфере я в игре не собирался. Да, бонусы всегда нужны, но пускать в такое место мужика с ножницами… нервы-то не железные.

Да и более того, вдруг получишь легендарное достижение «Легенда интимной стрижки» – и вот тогда все, в приличном обществе уже появляться точно не сможешь. Разве что захочешь, чтобы все вокруг повально помирали со смеху, ознакомившись с тем, что написано у тебя над головой. Да и вкупе с легендарным достижением искателя такое третье достижение будет смотреться вообще убойно, я бы и сам спросил, увидев чувака с двумя такими достижениями одновременно, глубоко ли он искал то, что нашел. В смысле, глубже уровня интимной стрижки долго ли пришлось искать?

А уж к Адельхейд с подобными целями я Ликвола не собирался подпускать уже совсем по другим, вполне понятным причинам. К счастью, им самим, уроженцам достаточно консервативного феодального мира, такие идеи, способные озолотить парикмахера в реалиях двадцать первого века, даже и в голову прийти не могли.

Но эти шальные мысли навели меня на идею, которую уже можно было реализовать.

– Послушай, Ликвол, а как у тебя с портновским искусством, я вроде не помню, чтобы у тебя были какие-нибудь навыки в этой

сфере.

Ликвол покачал головой, показывая, что ничем таким действительно не располагает.

– А вот если, к примеру, ты сплетешь из каких-нибудь нитей нижнее белье, те же трусы, они будут располагать бонусами?

К чести Ликвола, он не стал отвергать идею, как неподобающую для мастера такого уровня, как он. Отнесся вполне конструктивно, поразмыслив, взял лист бумаги и перо:

– Бонусы будут не особенно велики, пока я не получу и не разовью какой-нибудь портняжный навык, но позитивный эффект, несомненно, будет.

– Ну что же, рекомендую попробовать! – сказал я.

А сам почесал к королю. Время-то уже перевалило за шестой час, остались какие-то три часа дневного света. Ночью фармить зомби как-то не хотелось.

В тронную залу меня пропустили без каких-либо вопросов. Вот что творит прокачанная репутация! Не знаю, что тут было раньше, до нашего прихода в этот городок, скорее всего, тут устраивали танцы или отмечали важные праздники, но сейчас было видно проделанную в последние дни работу: в зале установили большой трон, разместили два длинных стола со скамьями, точь-в-точь, как было на утраченной базе. Но, поскольку зал был поменьше того, что был на базе, трон оказался значительно ближе к входной двери.

Король, которого я не видел пару дней, ещё больше сдал. Но моему приходу обрадовался:

– Здравствуй, Трой, здравствуй! Проходи! – доброжелательно пригласил он меня прямо с трона.

Я подошел поближе и поклонился. НПС мне кланяться было совсем не зазорно, а королю приятно, да и положено так по местной традиции. Как говорится, в чужой монастырь со своим уставом не суйся!

– Вижу, вижу, что ты выполнил мое поручение, молодец! – благосклонно сказал Перфундар, и у меня мигнуло оповещение:

Вы выполнили задание короля Перфундара, успешно проведя разведывательную операцию в его бывшей столице Бампхоте, и отворив засов на металлической плите, преграждающей выход из подземного хода! Награда: 12000 опыта, 5000 золотых, плюс шесть к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором.

– Я также приятно удивлен образцовым состоянием твоей бороды сегодня! – продолжил король, – не хотел тебе говорить раньше, но для гнома твоих достоинств она была непозволительна коротка! Не то, что при первом твоем визите в

наш мир!

– Рад стараться, Ваше Величество! – громко ответил я, помня про указ Петра I, что подчинённый должен перед начальством иметь вид «лихой и придурковатый». Я как бы и не подчинённый Перфундара в полной мере, но почему бы его не порадовать, если хочется получить новый квест повкуснее? И, кстати, неплохо бы и самому подсуетиться по этому поводу!

– Позвольте, Ваше Величество, озаботить Вас по одному важному вопросу! – вытянулся в струнку я.

– Говори, Трой, говори! – тут же отреагировал довольный король.

– Имеется определенное беспокойство, что в грот могут вести и другие ходы, помимо того, на котором сейчас сооружаются баррикады и выставлена охрана. Это подвергает нашу новую базу опасности! – сказав это, я замер. Удастся выдурить квест на задание, или нет?

Глава 18
Новые союзники

Перфундар на мгновение замер. Мигнуло оповещение:

Король Перфундар просит Вас проверить наличие дополнительных, неизвестных ему ходов в грот под горой! Награда за каждый обнаруженный вход: 9000 опыта, 3500 золотых, плюс четыре к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором.

Сработало! Ну, хоть раз я смог получить новый квест, подумав предварительно как следует над особенностями работы системы! Осваиваюсь помаленьку в этой игре, однозначно, осваиваюсь! Ну, одно задание есть, а что, если, пользуясь высокой репутацией с Перфундаром, попробовать выбить еще одно? Это-то мне выполнить проблем не составит!

– Ваше Величество, возможно, Вам необходима еще какая-нибудь помощь?

Перфундар кивнул:

– Да я и сам хотел позвать тебя, Трой! Снился мне ночью сон, и показался он мне вещим. Есть у меня такая особенность по бабке – видеть вещие сны. Будто бы неподалеку от нашей захваченной базы расположилось на равнине огромное войско гномов, пришедшее к нам со спасительной миссией, но они ничего не знают о наших местных реалиях. Этак им не удастся достойно сражаться с силами ада!

Перфундар приумолк на несколько секунд и продолжил:

– Одно только я вот не понял. Почему-то мне приснилось, что среди гномов много орков, и даже с их волками! Неужто, в отличие от наших обычаев, когда орки постоянно воевали с гномами до вторжения нечисти, в том мире между ними царят покой и согласие, раз они пришли сюда освобождать нас от нечисти единым войском?

Король снова замер в размышлениях. Мне же картина была полностью понятна по письму от Манивальда. Да, войско орков и гномов захватило туннель, и, видимо, продвинулось поближе к нашей бывшей базе. Задание-то будет?

Ура! Мигнуло оповещение:

Король Перфундар просит Вас найти пришедшие в параллельный мир войска гномов и орков! Необходимо рассказать им про особенности ведения военных действий с нечистью, и организовать встречу с Перфундаром! Король готов прибыть в место, которое

предложит приглашающая встретиться сторона. Награда: 11000 опыта, 4500 золотых, плюс пять к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором.

Щедрая награда за «сбегай и поболтай»! Может, влияет мой высокий уровень репутации с Перфундаром, или то, что это цепочка заданий от одного и того же НПС? Чем больше выполнишь, тем больше дают опыта и золота за очередное? Награда-то лишь немногим похуже, чем за очень опасное задание по открытию засова в королевской опочивальне. Или есть нюансы, которые я не знаю?

– Если позволите, Ваше Величество, есть у меня одна просьба! – поклонился я, приняв и второй предложенный квест, – переговорить бы мне, с Вашего позволения, с картографом! Мне нужны координаты городов, в которых я могу найти много противников из нечисти, и постараться убавить их число!

– Тебе, Трой, – произнес король с особым нажимом на слово «тебе», никакое позволение для бесед с моим картографом не требуется! Дело твое по борьбе с нечистью моему сердцу угодно!

Прекрасно! Вот я и «особа, приближенная к его императорскому Величеству».

Я оглянулся. Никакого картографа поблизости, а король, находясь в благостном настроении, все же помалкивает. Явный сигнал к тому, что аудиенция закончена. Похоже, картографа я должен разыскивать сам. Или, имеется в виду, что я должен немедленно бежать выполнять два порученных королем задания, не отвлекаясь на другие дела? Ладно, будем считать, что это так. Я, поклонившись ещё раз, попятился к двери, и, получив ещё один благосклонный кивок короля, вышел из импровизированного тронного зала.

Так, теперь подытожим. Первый квест, раз уж я умудрился на него напроситься, выполнять не надо, надо просто забрать за него награду, проведя короля или его доверенное лицо по найденному Принцем выходу из грота на склон. В принципе, разумно это сделать при получении награды за второй квест. И, раз король не позвал картографа просвещать меня по поводу местной географии при всем явно продемонстрированном благоволении, похоже, медлить с выполнением второго квеста глупо. Мало ли, это сигнал к тому, что армия, местоположение которой и мне, и королю прямо сейчас известно, если я промедлю слишком долго, переместится порталами за несколько тысяч километров в другое место? И вот тогда я действительно отработаю каждый щедро положенный в награду золотой, и каждое очко опыта, пытаясь найти ее в этом огромном мире!

Был один простой способ проверить появившееся

предположение, что мне надо поспешить. Просто открыть портал прямо в городке, и, если штраф за это в виде потери балла репутации с жителями начислят, то я неправильно понял поведение короля, и спешить, на самом деле, нет никакой необходимости. Проверить или идти в грот, и открывать портал уже там? А вдруг и в самом деле надо не просто спешить, а очень спешить, и если я потеряю время, идя в грот, я упущу армию гномов и гоблинов?

А, ладно, один балл утраченной репутации вещь не смертельная! А мне очень любопытно, правильно я истолковал необычное поведение Перфундара, или нет?

И я тут же открыл портал в весьма кстати подвернувшемся тупике.

Местом для выхода я выбрал запомнившуюся расщелину на склоне хребте в трёх километрах от захваченной нечистью базы. Выбрался из портала, выпустил пета. Тот, сообразив, что мы на вражеской территории, дурачиться не стал, выслушал поставленную задачу – присматривать за окрестностями, и взлетел. Вспомнил вдруг про свои размышления о том, можно ли вернуться через портал, из которого вышел, обратно, и решил проверить. Если можно пройти обратно, то можно будет тут же и вернуться, звучит же логично? Потрачу секунд десять, зато буду уже точно знать ответ на этот вопрос. Мало ли это окажется важно в будущем?

Развернулся к сияющему порталу, поднял с земли сучок, сунул его конец в портал. Сучок внутрь не проник и на миллиметр, словно я им в скалу упёрся. Так, неодушевлённые объекты не проходят, но и нет никакой защиты по уничтожению пытающегося проникнуть внутрь объекта. А вот теперь можно и ткнуть в портал пальцем, а то, может, барьер существует только для неодушевленных вещей? Но и выставленный палец словно наткнулся на стену. Отлично, вопрос выяснен, в портал можно проходить только в одну сторону.

Ну что же, теперь вперёд, квест зовёт!

Склон хребта, на который я поднялся из расщелины, позволял рассмотреть всю местность, лежащую на пути к потерянной нами базе. Пусто, никакой армии гномов и орков, никакой нечисти. Тишина и благолепие!

Значит, мне нужно искать гномов и орков с другой стороны хребта. Раз никакой нечисти нет, можно вызвать грифона, чтобы не тормозить с выполнением поставленной задачи. Тем более, мои соображения о том, что поручение короля надо выполнять очень срочно, получили вполне осязаемое подтверждение. Вызвав интерфейс, я убедился, что никакого штрафного бала за открытие

портала прямо из городка я не получил.

Вызвал грифона, вскочил прямо на него, и взмыл над хребтом.

Огромную армию, именно не большую, а огромную, я обнаружил сразу за хребтом. Никогда не видел ничего подобного, вся огромная равнина, вплоть до горизонта, была уставлена тысячами походных шатров, между которыми легко можно было заметить казавшихся с высотами точками воинов. Ну, я, наверное, зря удивляюсь, с маленькой армией нечего вообще к нечисти в гости и соваться.

Я направил грифона прямо к армии. Порадовался, что при помощи Ликвола вернул себе бороду, а то без нее заявлять, что ты посыльный от короля была бы не только стыдно, но и вряд ли бы сработало. Как безбородый гном способен вызвать к себе доверие со стороны приличных, хорошо воспитанных гномов? Кстати, надо при посадке подгадать, чтобы вокруг было побольше именно гномов, а не орков, хоть это и одна армия, но мне однозначно лучше объясняться с гномами.

Но сначала нужно было определиться с тем, где на равнине находится местное начальство. Смысл мне слезать с грифона далеко от него, чтобы тратить потом кучу времени на ходьбу, если можно сразу подлететь поближе?

С этим дело, как и во всех армиях мира, обстояло просто. Ищи самые большие шатры, желательно, размещенные где-нибудь повыше, и не ошибёшься. Привычки любого начальства примерно одинаковы – сидеть повыше, чем подчинённые, чтобы надзирать за ними, и располагать офисом побольше, чтобы сразу внушал, кто начальник, а кто – дурак.

Небольшой холм в километре слева, примерно посередине расположения огромной армии, полностью соответствовал моим ожиданиям. Два огромных шатра прямо на верхушке, и пониже пяток шатров поменьше, но все же значительно больше тех, что были размещены на равнине, явно для свиты. Туда я и направил грифона.

Подлетев поближе, увидел, что смешанная охрана из орков и гномов не дремлет – телохранители немедленно обратили в мою сторону натянутые луки и арбалеты с наложенными на тетивы стрелами. Ну да, учитывая мою прекрасную маскировку, все, что они видят, так это лишь грифона, на котором кто-то сидит. А кто, гном или демон, определить с сотни метров невозможно.

Чтобы не пострадать от нелепой случайности, скинул пяток перстней от Ликвола в сумку, явив охране свой облик гнома, что тут же резко снизило ее интерес ко мне, и направил грифона на посадку за пределами холма. Нужно уважать работу секьюрити,

особенно, если не хочешь пострадать от королевских телохранителей.

– Кто такой? Зачем явился? – тут же услышал я от огромного орка, стоявшего перед кольцом охраны, преграждавшей проход на холм.

– Трой, гонец от короля гномов Перфундара! – как можно громче ответил я, чтобы точно вызвать интерес у стоявших в оцеплении наряду с орками гномов. Если мой разговор с орком пойдет не так, мало ли, этому орку не по нраву какие-то короли гномов, то на интерес гномов я всяко смогу рассчитывать.

Но мои предосторожности не пригодились. Видимо, орк был достаточно хорошо вышколен, чтобы пропустить, при необходимости, посла и от городских кошек. Похоже, прекрасно понимал границы своих полномочий, оставляя переговоры с послами на откуп специально уполномоченным лицам. Что тут же и подтвердилось. Равнодушно кивнув, он подвёл меня к несколько, на мой взгляд, пёстро, но богато одетому гному:

– Слышь, этот по твоей части.

– Позвольте представиться, Трой, посол короля гномов Перфундара! – повторил я.

Окинув меня заинтересованным взглядом, тот ответил:

– Очень рад! Камергер короля Глендаина III, Кератен, к Вашим услугам! Прошу следовать за мной!

– Какая выучка, прямо тебе выпускник дипслужбы из Сорбонны! – подумал восхищенно я, охотно последовав за камергером.

Сотня шагов, и меня подвели к двум, стоявшим рядом походным тронам. Один был сделан из чёрного дерева, и возвышался над другим на метр. Трон отличался хищными очертаниями, и сидеть на нем вряд ли было очень удобно. Зато второй трон мне показался значительно комфортнее. Продуманный дизайн, сделан, на вид, из пластин окаменевшего дерева, все углы сглажены, спинка удобно отклонена назад, на таком и вздремнуть, если вдруг разморит, будет удобно.

– Ждите здесь, короли на совещании, я доложу, – любезно сказал мне камергер, и скрылся за пологом одного из двух огромных шатров, из которого постоянно неслись какие-то крики, как будто там шел ожесточенный спор. Секунд через десять шум волшебным образом стих, и я услышал:

– Посол, говоришь, местного короля гномов? Великолепно! Заводи его!

Полог быстро распахнулся, выглянул камергер:

– Прошу Вас! – как и раньше, учтиво, обратился он ко мне.

Войдя в шатёр, я обнаружил внутри пятерых гномов и

шестерых орков. Они расположились группами слева и справа от стола, на котором лежала какая-то карта. Видимо, до моего прихода над ней они и спорили.

– Гонец короля гномов Перфундара! – громко объявил камергер, до конца исполняя свои обязанности.

Я тут же поклонился, стараясь, чтобы мой поклон пришелся на середину между обоими группами, не обидев никого из присутствующих. Я так понял, что в шатре я наткнулся сразу на обоих королей огромного войска. Прекрасно, я добрался до носителей верховной власти, теперь можно кое-что и уточнить, чтобы улучшить отношения и с орками.

– Рад приветствовать Вас на территории параллельного мира! – сделал шаг вперёд я, – хочу сразу уточнить, что мой король возглавлял гномов до вторжения армии ада. А теперь руководит представителями всех рас, выживших под властью демонов в этом мире. Так что он последний король, объединяющий под своей властью все уцелевшее население.

– И сколько же уцелело? – тут же спросил меня огромный орк в великолепных черных доспехах. Имени я его прочитать с такого расстояния не смог, но догадался, что, видимо, это и есть король орков.

– К сожалению, после недавней битвы думаю, не ошибусь, если уцелело около двух тысяч, в основном, мирное население, Ваше Величество, – честно ответил я.

Я и в самом деле переучет не проводил. Никто не поправил меня с «Вашим Величеством», так что, скорее всего, короля орков я точно определил.

Могли бы, честно говоря, и представить мне обоих королей. Разве что у них тут так развита боязнь наемных убийц, что они предпочитают не светить своих боссов до последнего? Типа, если я вдруг наемный убийца, прикидывающийся гонцом, чтобы не знал, кого атаковать? Если так, то это разумная предосторожность. Помнится, в древней истории точно был эпизод, когда некий римский воин Муций отправился убивать короля шедшего на Рим войска. Перепутал его с одним из пышно одетых сановников, напал на того, был схвачен, подведен к настоящему королю. Когда тот стал угрожать пытками, сам положил правую руку в огонь, и держал ее там, пока его не оттащили. По легенде, король был так впечатлён мужеством римлянина, что отказался от идеи идти на Рим, опасаясь, что против войска из таких бесстрашных воинов его армия не потянет.

– Недавно была битва? – спросил меня стоявший прямо у стола гном в позолоченных светлых доспехах, не таких

внушающих, как у орка, но не менее дорогих. Ага, видимо, это король гномов.

– Три дня назад, Ваше Величество! – ответил я, – с нашей стороны было более двадцати тысяч воинов.

Тут я заметил, что король орков презрительно сжал губы. И поспешил уточнить, чтобы не было иллюзий.

– Все около трехсотого уровня, с полным знанием заклинаний всех пяти уровней.

Сказанное мной возымело мгновенный эффект. Я уже давно обнаружил, что у НПС, даже в самых серьезных государствах, мало прокачанных близко к трехсотому уровню воинов, они есть, но это элита элит. Основная масса солдат около двухсотого уровня. Заметил и то, что заклинаниями пятого уровня их снабжают достаточно кисло, видимо, экономят на армии деньги. Так что озвученная мной информация меняла все.

– Вышло из боя живыми шестеро, включая короля Перфундара, – продолжил я, решив в драматических целях сделать паузу.

Первым не выдержал король орков:

– Как же Вы потерпели поражение с таким составом? Предательство?

– Увы, но я сам в том бою не был, Вы же видите мой уровень, – смиренно ответил я, – поражению послужили несколько причин. Первая – нечисть заманила нашу армию в один из городов, где не было пространства для маневра. Вторая – армия ада насчитывала более миллиона зомби, собралось также множество представителей элиты нечисти. Мы не знали, но, как оказалось, когда нечисть собирается в таких количествах, она может колдовать многочисленные дебаффы на противника.

Мое небольшое выступление произвело настоящий фурор. Я специально не болтал много, гораздо больше доверия вызывает не тот, кого трудно заткнуть, а тот, из кого приходится вытаскивать подробности. Кто просит, всегда находится в более уязвимой позиции. И, честно говоря, я также надеялся, что мне повезет, и я получу очередной квест.

Что-нибудь типа «Расскажи все детали местного расклада королям гномов и орков и получи…». К сожалению, никаких оповещений о такого рода заданиях так и не выскочило. Возможно, и не выскочит. Может, мне за это заплатит Перфундар, в квесте от которого и была обозначена моя плата за болтливость в этом шатре.

Пораженные услышанным, гномы и орки переглядывались, словно не в силах поверить моему рассказу. Я был заинтересован, чтобы поверили. Класть руку в костер, как Муций, чтобы

доказать, что я крутой чувак, и за базар отвечаю, меня откровенно не тянуло.

Почувствовав, что обстановка накаляется, и особенно странно на меня начинают посматривать импульсивные орки, решил завоевать дополнительные бонусы для установления доверительных отношений. А как? Да вспомнил, как сам совершенно случайно узнал от очень симпатичной ассасинки про «проклятие верховного дьявола». У них, похоже, тут сплошные НПС, никаких возрождающихся игроков, есть серьезный шанс, что они понятия не имеют, что происходит с их разведчиками. Улетать-улетают, а не возвращаются. Ну так я разъясню, и пусть после этого попробуют мне не доверять!

– Ваши Величества, а Вы знаете про эффект, который «проклятие верховного дьявола» оказывает на разведку?

Тут же понял по реакции как королей, так и свиты, что попал в десятку. Видно было по ним, что тема разведки у них прямо свербит, и вся аудитория тут же уставилась на меня, как саратовские фанаты йоги на престарелого гуру из Нью-Дели, прибывшего с короткими гастролями поведать им всю правду о правильном питании и осанке.

– Говори, что знаешь! – сказал король гномов.

– Если пролететь, меняя грифонов одного за другим, больше ста километров, не делая перерывов на стоянки на земле, немедленно умрешь. Это и есть «проклятие верховного дьявола». Хочешь выжить при разведке – раз в девяносто километров делай небольшую стоянку на земле.

Практически все присутствующие стали многозначительно друг на друга смотреть и оживленно кивать. Резюмировал все король орков:

– Вот теперь нам все понятно! Что еще может нам полезного поведать гонец уважаемого короля Перфундара?

По этому обращению и слову «уважаемый» из уст орка я понял, что все сомнения по моей персоне отброшены собравшимися в сторону. И начал рассказывать об особенностях атак со стороны определённых видов нечисти, и как лучше им противостоять. Рассказал и о своем опыте сражения с демонами на подземной базе. Как только я сказал: «а расположена эта база в четырех километрах отсюда», меня тут же прервал король гномов:

– Обратно его Величество король Перфундар ее отбивать планирует?

Я долго и не размышлял, что ответить. С кем отбивать, с семью придворными и сотней кухарок и горничных? Поэтому тактично ответил:

– В данный момент это в стратегические планы короля не

входит.

Два короля переглянулись и кивнули. Удивительное дело, когда я подходил к шатру, там стоял такой ор, что топор можно было вешать в воздухе. А теперь тишь да благостные кивки.

– Тогда предлагаю отбить базу, и пригласить короля Перфундара провести переговоры на ее территории! – сказал король гномов торжественно.

А король орков молча, но очень радостно потряс своей огромной палицей в воздухе.

Глава 19
Сочетание приятного с полезным

Что-то такое повисло в воздухе. Вот оно! Мигнуло долгожданное уведомление:

Два короля, Глендаин III и Вахтиган Урлан, предлагают Вам помочь в освобождении бывшей базы короля Перфундара от захватившей ее нечисти! Награда: 5500 опыта, 2500 золотых, плюс пять к репутации в отношениях с королями и их дворами.

Вот оно! Вот! А то я уже и сомневаться начал, что разживусь тут хоть каким квестом! Совсем бы непристойно было – два короля-НПС, их свита, я единственный игрок в окружении, делюсь важнейшей информацией, и как тут без квестов! Да и квест-то как раз то, что доктор прописал – помочь огромной армии из десятков тысяч воинов захватить небольшую провинциальную базу. Какой там армия ада поставила гарнизон – две, три сотни зомби, несколько десятков чертей и демонов? И с чего бы больше? Думаю, справимся! Щелкаю с энтузиазмом «принять»!

– Да будет сеча! – снова радостно подымает в воздух свою палицу король орков.

Принятие задания все меняет – мне предлагают подойти поближе к столу, и показать оборонительные сооружения базы. Теперь я стою так близко к королям, что вижу их имена. Как и предполагал, и гном и орк, с которыми я так много общался, действительно оказались королями. Гнома звали Глендаином III, а орка – Вахтиганом Урланом. Пять минут обсуждений, десять минут сборов, и колонна из двух тысяч отборных воинов с несущейся рядом стаей из сотен огромных волков выдвигается к базе. Выглядит все очень эпично!

Длинноногие орки могли бы бежать значительно быстрее гномов, но два короля возглавляют колонну бок о бок, и, хотя сами движутся на муле (гном) и волке-вампире (орк) задают удобный для всех темп. Я бегу сразу за телохранителями королей, чтобы консультировать их при надобности.

Мне самому было бы гораздо комфортнее катиться колесом, используя мой редкий навык, но не хочется без острой необходимости выпендриваться, поэтому начинаю задыхаться от быстрого темпа. Тело-то я три месяца назад получил молодое, но грифоны, порталы и телепорты отнюдь не стимулировали меня к тренировкам на выносливость, что помогло бы прокачать

бодрость получше. Так что нынешняя пробежка самое то, чтобы продвинуться подальше в этом направлении. Когда мы приближаемся к ущелью, бодрость практически на нуле, но тут колонна замирает, и вперед убегают четыре то ли ассасина, то ли разведчика. Возвращаются они минут через пять, довольно кивая головами, и проводя ладонью под подбородком. Мол, охрана вырезана, дорога расчищена!

И снова в путь, но тут уже никакого бега, ущелье узкое. Сразу за мной несут небольшой стальной таран, который хозяйственные гномы притащили к палаткам королей по первому запросу. Метра три длиной, остроносый, восемь рукояток по бокам, на вид весит килограмм триста. Тащили его по очереди, меняясь каждые двести метров, чтобы не замедлять темп колонны. Возле тарана постоянно держится группа невероятно огромных мускулистых орков, но я ни разу не видел, чтобы они его несли. Теперь все прояснилось, почему.

Едва мы подошли к первой, уже отремонтированной после захвата базы двери, именно эти «качки» тут же схватились за ручки и со всего маха шибанули тараном в дверь по центру. Звонкое «Гу-уммм!» разнеслось по ущелью, оповещая всех о начале самой важной части операции.

Я, рассказывая об осаде, очень рекомендовал королям взять с собой побольше досок и веток, и засыпать при передвижении вперед все площадки, чтобы обезопасить себя от вылазок демонов. В этом отношении у меня не было иллюзий – демоны за время нахождения на базе изучили тут каждый закоулок, и для атак в их излюбленной манере, из-под земли, полутемные внутренние помещения просто как созданы!

Но к этой моей рекомендации отнеслись со странной прохладцей, в отличие от всех других. Причину мне не сказали, и оставалось только догадываться. Может, высокий боевой дух не позволяет им лишать противника возможности атаковать, желанной для гномов и орков, чтобы сразиться с ним? Или они чрезмерно уверены в своих силах?

Что касается меня, то я был далек от всех этих воинственных доктрин, поэтому предусмотрительно прижимался спиной к стене, и глаз не спускал с поверхности под ногами. Поэтому и первым увидел атаку демонов на королей и их свиту. За секунду не менее, чем дюжина их возникла из-под земли, и тут же смешалась с телохранителями и придворными в бою, лишив меня всякой возможности угостить хоть одного из демонов каменюкой по башке. В такой толпе скорее угроблю одного из солдат дружественной армии, со всеми вытекающими неприятными последствиями для меня самого.

Был и позитив. Я оказался в двадцати метрах от атакующих, и этот налет для меня пока что не был опасен. И за сражением я смотрел вполглаза, по-прежнему контролируя поверхность ущелья вокруг себя. Я свое дело сделал – королей и их стратегов предупредил. Будут жертвы – это уже их ответственность.

Но даже краем глаза я увидел, как стремительно вертящийся на месте Вахтиган Урлан плющит своей черной палицей демона, буквально вбивая ему голову в плечи, а король гномов разрубает своим мечом поясницу другому нападающему. Как в пасть огромного волка-вампира, на котором король орков еще недавно возглавлял колонну, полностью помещается голова другого демона, попытавшегося атаковать со спины его хозяина. Не стояли без дела и члены свиты королей. Да, дюжины демонов, к счастью, оказалось маловато.

Такое начало внушало надежду, что эта армия продержится в здешних краях подольше, чем армии прежних владык параллельного мира. А вот насколько, и сможет ли победить армия двух королей армию ада? В одиночку – что-то я сомневаюсь.

Моя задача, если я хочу подзадержаться в параллельном мире, используя все предоставляемые войной возможности для грейда и развития, попытаться уговорить двух королей на союзы с другими врагами нечисти, да хоть с тем же альянсом, в котором состоит клан Манивальда. Как они его там назвали-то? «Забытые рубежи»? Не, «Новые рубежи»! Вот если объединят свои силы, получат и шанс на победу. Но это в будущем, и, надеюсь, алчность не затмит им глаза, и они смогут найти компромиссы по дележу просторов параллельного мира.

Буквально полминуты, и демонов размазали в пух и прах. А светящиеся от счастья участия в битве со столь достойными противниками короли и их приближенные сердечно поздравляли друг друга, не забывая одновременно заботливо оттирать оружие от крови. Тот факт, что двое то ли придворных, то ли телохранителей из свиты в короткой потасовке все же погибли, ни в коей мере их радость не омрачал.

Тут дверь, в которую все это время, невзирая на нападение, монотонно долбили накачанные орки, берегшие силы на марше от лагеря, вдруг скрипнула и отворилась внутрь. Уже занесшие таран орки по инерции отправили его в полет, и вслед за влетевшим внутрь тараном попадали в открывшийся коридор. А над ними сначала замелькали тощие фигуры чертей, тут же телепортировавшихся прямо с порога атаковать воинов нашей армии в пределах видимости, а затем в ущелье выстрелили собой зомби.

Небольшой фактически коридор шириной метра в два с половиной внезапно стал как вулкан извергать перешедшие в контратаку войска нечисти. При этом, как ни удивительно, ни черти, ни зомби не пытались атаковать оказавшихся под их ногами вместе с тараном орков. Как будто им дали предельно жесткий приказ не создавать заторов в коридоре, препятствующих выходу войск нечисти в ущелье. Я даже видел, как шевелятся орки под массой идущих и идущих по ним ног, но никто к ним не наклонялся, и не пытался укусить или ударить когтями.

Решив, что настало и мое время открыть боевой счет, примерился к отдалившейся от двери массе зомби, планируя сбросить на них каменный град так, чтобы случайно не задеть кого из своих, как вдруг король гномов взмахнул рукой, и словно огромная воздушная бритва пронеслась по ущелью, посносив всем намеченным мной зомби головы. Корчащиеся обезглавленные тела осели на землю. Эффектно? Да, очень! Видимо, какой-то навык или редкое заклинание. Но, черт побери, это могли быть мои фраги!

Твердо решил в следующий раз не медлить, а то снова уведут добычу. Уцелевшие зомби вступили в групповые схватки со стоявшими передо мной воинами и свитой королей, и их атаковать визуализацией без жертв среди своих было никак невозможно, а что касается мелькавших повсюду со своими кинжалами чертей, то этих вертких тварей этим заклинанием всегда было взять слишком сложно. Плюнув, начал кастовать молнии на отдельных зомби и чертей. И даже один раз мелькнуло уведомление, видимо, кого-то из них да забил. Или, скорее, добил подранка, не такие и сильные у меня молнии при моем уровне.

Сражающиеся, большинство значительно выше меня по росту, что орки, что зомби, что черти, быстро загородили вид на выход из базы, лишив меня возможности все же скастовать при возможности каменный град на очередную порцию нечисти. Впрочем, и я не потерялся, скастовал полет и подлетел на метр в воздух, вернув себе обзор. Похоже, в этот раз король гномов то ли был отвлечен битвой, то ли также из-за невысокого роста утратил возможность увидеть, что из туннеля валит новая толпа зомби, но я все же успел отоварить их каменным градом. Первые массовые фраги! Угробил не меньше полутора десятков зомби!

Тут я заметил, что один из упавших вместе с тараном орков все же смог встать, добраться до стенки ущелья, и вот тут его уже заметили и признали добычей, насев на него, пятеро зомбаков. Думаю, огромный орк без проблем бы справился с ними в обычной ситуации, но, похоже, его оружие осталось под ногами прущей из туннеля нечисти, и приходилось ему несладко –

обороняться голыми руками против зубастых и когтистых зомби – это не сахар. Можно умереть от кровопотери и от сотни маленьких ран, каким бы ты ни был огромным и сильным, если нападающие не дают отлечиться постоянными атаками.

Хоть пятеро зомби это и маловато для моего заклинания, скастовал все же на них каменный град, заставив орка застыть от изумления – все его враги внезапно осели под градом валунов, и уже не встали. Пытаясь понять в чем дело, он стал озираться вокруг, и его взгляд упал на меня. Я махнул ему рукой, сигнализируя, что это моя работа, а потом показал указательным пальцем на проход, от которого к нему спешила новая тройка зомби.

Сообразивший, что расслабляться ему рано, если хочет выжить, орк тут же схватил один из тех камней, что я сбросил на зомби, и метнул его в них прямо от плеча. Его силищи хватило, чтобы двух подбиравшихся зомби отбросило валуном аж на середину ущелья, а с третьим, как я решил, он должен был уже без проблем разобраться. Поэтому я сосредоточился на выцеливании очередной вывалившей из двери группы зомби. Так, вот они отошли подальше от туннеля, оставшиеся под ногами толпы орки уже в трех метрах, получите очередной каменный град от меня! Еще минимум дюжина фрагов!

Все же и сами короли, и их окружение были настоящей боевой элитой, поэтому больше мне атаковать зомби каменным градом не получилось. Перебив просочившихся чертей и уцелевших зомби, наш авангард перешел в контратаку, и ворвался в коридор через опрометчиво открытую осажденными дверь. Я вначале аж поморщился, представив, как и свита короля сейчас потопчется по оставшимся в проходе оркам, но с облегчением вздохнул, увидев, что про них вспомнили, и помогают им подняться. Никогда не любил орков, но на фоне демонов, зомби и чертей они отличные ребята!

Поспешил вслед за свитой короля в коридор базы. Подойдя ближе к убитым мной зомби, наклонился облутать. Сразу решил, что мелочь, что влезает в сумку, заберу, может, заткну за пояс и кинжалы, если попадутся, а всякие там копья и длинные мечи брошу здесь, неохота мне бегать по здешним опасным коридорам с вязанкой лута. Свежие воспоминания, как едва тут выжил при нашествии нечисти на базу мощно накатились на меня, правда, собирать и сортировать лут не помешали. Но, когда я уже заканчивал, огромная лапа опустилась на плечо сзади, буквально придавливая к земле.

– Это что еще значит? – подумал, оборачиваясь.

Передо мной стоял тот самый огромный орк, которого я

выручил с пятеркой зомби. От сердца отлегло, ничего плохого я ему не сделал. Да и вид у него был донельзя смущенный.

– И не думал никогда, что скажу такое однажды гному, но я – твой должник! – после секундной паузы выложил он.

– Все нормально, я мог, вот и помог! – быстро ответил я, в свою очередь хлопнул ему по плечу, и заспешил дальше по коридору.

И то, смущающийся огромный орк, экое безобразие, невозможно смотреть на это спокойно! Тральгар, 298 уровень, надо будет запомнить, может, и в самом деле, что понадобится?

Сам орк остался со своей приходящей в себя командой, им еще тащить таран для приступа следующей двери.

Но для второй двери таран не понадобился. Короли со свитой и телохранителями продвигались так эффективно, что во вторую дверь ворвались на плечах отступающей нечисти. Битва продолжилась в следующем коридоре. В том самом, особо памятном для меня, где демоны пронзили мой панцирь своими мечами, и только достижение мастера выживания помогло мне выкрутиться.

Кстати говоря, давно пора найти толкового кузнеца, и починить все эти прорехи, к которым недавно добавилась и куча новых дыр от ударов кинжалами чертей в Бампхоте. Обидно, кстати, доспех уникальный, носил его когда-то эльфийский король, хоть и из небольшого государства, а дырявит его нечисть своим оружием, как ни в чем не бывало!

Мои воспоминания о демонах и особая бдительность по их поводу именно в этом месте помогли мне уцелеть и в этот раз, когда сразу два десятка демонов вылезло буквально в пяти метрах от меня, собираясь атаковать наш авангард, уже захвативший дверь, со спины.

Я тут же скастовал огромный валун в центр вражеского отряда, а сам рыбкой прыгнул влево, чтобы меня не подкололи мечами обернувшиеся оценить обстановку демоны. И я, и валун рухнули на пол одновременно, вот только валун с таким грохотом, что тут же привлек внимание утратившего осторожность авангарда.

Увидев, что есть возможность сразиться вместо зомби и чертей с огромными могучими демонами, и сами короли, и их телохранители сразу же развернулись, и радостно рванули обратно в атаку на них. В результате среагировавшие на меня демоны были тут же вынуждены броситься на помощь своим атакованным товарищам. Правда, далеко не убежали, я заботливо накрыл их еще одним валуном. На который тут же и взобрался, чтобы увидеть, можно ли атаковать кого-то еще. К сожалению,

король гномов снова использовал свое бритвенное заклинание, уничтожив сразу шестерых демонов, так что бой с оставшимися, тут же окруженными орками и гномами, не затянулся.

Я спрыгнул с валуна на пол и направился к королевской свите. Король орков показал на валуны и показал мне уважительно большой палец, мол, молодец! Мигнуло очередное уведомление. Из любопытства глянул, но буквально краем глаза. Ведь не факт, что все демоны, что хотели атаковать из-под земли, уже это сделали, и больше атак не будет.

«Ваша репутация с королем Вахтиганом Урланом выросла на три пункта».

Нормально, с королем орков репутация выросла, а с родным для моей расы королем гномов – фиг? Что-то здесь глубоко не так!

С этими мыслями я уселся рядом с валунами, игнорируя устремившиеся мимо вслед за королями, отправившимися штурмовать третьи двери, войска. Если нечисть все же сообразит закрыть их, никуда они от меня далеко не убегут, поскольку таранная команда еще не проходила.

А вот лут с убитых мной высокоранговых демонов – это как пещера, набитая золотыми самородками, и бросать ее я был в этот раз решительно не намерен. И так по ночам во снах вздрагиваю, вспоминая, сколько лута с необысканных убитых демонов осталось несобранным в тот раз, когда мы с Перфундаром драпали отсюда. Адельхейд даже говорила, что однажды ночью я и кричал что-то вроде: «Нет! Надо подождать!». Так что в этот раз я буду со всем необходимым терпением дожидаться, когда валуны развеются, чтобы собрать драгоценную добычу.

Между валунами и стенами туннеля мимо меня протиснулось не меньше чем сотни четыре воинов, прежде чем время истекло, и огромные камни один за другим развоплотились. Под изумленными взглядами проходящих мимо воинов я без всякой спешки начал лутать тела восьмерых убитых демонов.

Ну да, невысокий гном с небольшим уровнем неспешно бродит между телами огромных демонов, по-настоящему страшных противников, и по-хозяйски лутает их, то еще зрелище. И итогом тоже был доволен. Два меча, легендарный и уникальный, три кинжала, один очень редкий и два уникальных, и три кольца, два очень редких и одно уникальное, но, что важнее всего, уникальное было с очень заинтересовавшим меня описанием:

Кольцо «Спокойствие перед лицом бури». Уникальное. Плюс четыре к ловкости, плюс три к

интеллекту, продлевает на секунду действие всех заклинаний, связанных с временной неуязвимостью или ослаблением входящего ущерба. Не теряется при гибели.

С этим колечком у меня уже будет не четыре, а пять секунд абсолютной неуязвимости при срабатывании достижения «мастер выживания»! Вроде и мелочь, казалось бы, а может многое решить на поле боя. Решительно, «моя прелесть»!

Учитывая королевский характер лута, таки вздохнул и соорудил вязаночку из мечей и кинжалов, ибо за пояс столько кинжалов запихнуть уже было просто невозможно. Не выбрасывать же уже засунутые туда ранее кинжалы, собранные с зомби, они хоть и в сорок раз дешевле уникальных, но сто золотых за каждый – тоже серьезные деньги.

Сразу после этого проследовал к третьей двери. Поскольку движение фактически остановилось, понял, что третью дверь нечисть таки закрыть догадалась, и придется тратить время на ее взлом. Так оно и вышло. Добравшись на место, обнаружил, что все пристроились передохнуть у стен, и тут же примкнул к отдыхающим. Еще минут семь после этого ждали, пока, наконец, подошла и команда с тараном, и начала монотонно долбить в дверь.

В этот раз ни демоны нас ни атаковали, ни дверь не открывали, создавая возможность попасть внутрь. А таран явно не справлялся. Уже и команду орков заменили на свежую, но дверь сидела как влитая. Похоже, ее дополнительно укрепили изнутри, не поскупившись при этом. И когда только успели?

Прошло минут сорок без всякого результата, и уставший ждать король гномов встал, и заговорил:

– Есть у кого идеи, как иначе пробиться внутрь? Может, редкое заклинание?

Вперед вышел один из орков:

– Я могу на десять секунд принимать газообразную форму и проникать сквозь любые препятствия. Если дверь закрыта на ключ, я могу, проникнув сквозь нее, попытаться открыть ее для войска.

– Трой! – закричал король, – где гонец Трой?

– Я здесь, Ваше Величество! – ответил я, пробираясь поближе к монарху.

– Ты помнишь, как устроена эта дверь, есть ли шанс войти таким образом?

– Дайте минутку подумать, государь! – попросил я.

А сам тут же прошептал Дхакуну:

– Посмотри, пожалуйста, что там за дверью, торчит ли в

замке ключ, как много охраны?

– Да, милорд, – ответил тот, и я принялся ждать.

Как всегда, справился Дхакун оперативно:

– Дверь подперли изнутри тремя огромными камнями. Каждый с тонну весом.

– Спасибо! – шепнул я, и развернулся лицом к королю, – Ваши Величества, судя по характеру сотрясений при ударах тараном, дверь надежно подперта огромными камнями, и не одним. Я и сам поступил также, когда мы обороняли ее от атакующей нечисти.

Кивнув мне, король снова развернулся к орку-добровольцу, и покачал головой:

– Спасибо, но напрасно жертвовать тобой мы не будем! Есть другие идеи?

Тут мне самому пришла в голову одна идейка. А почему бы и нет? Идея, уже однажды успешно протестированная. Правда, в прошлый раз, чтобы помочь Адельхейд благополучно сбежать от команды Фонуара, а тут несколько иной случай. Но все лучше попробовать, чем грустить в коридоре в патовой ситуации.

– Позвольте предложить, Ваше Величество! – снова заговорил я, – я могу скастовать на пять минут огромный каменный шар в четыре тонны весом. Абсолютно круглый. Коридор идет к двери под уклон, если шар как следует разогнать метров за сто, удар может нанести двери более серьезный ущерб, чем этот таран.

Тут же в разговор встрял один из гномов, озабоченно хлопочущих около команды с тараном.

– Да, Ваше Величество, это может сработать!

По-видимому, это был кто-то из уважаемых королем инженеров, потому что добро на эксперимент было немедленно дано. Коридор очистили от всех на сотню метров, подобрали команду тех, кто будет толкать, и я не удивился, увидев, что в нее включил себя и король орков. Ни король гномов, ни его подчиненные и не возражали, что вся команда была скомплектована полностью из орков. И правильно, разве бывают гномы без понимания элементарной физики! Ясно же, что, либо все члены команды должны быть коротконогие, либо все длинноногие, и нельзя смешивать тех и других! А орки для успеха затеи явно выгоднее – раз бегают быстрее, то и шар успеют разогнать сильнее, чем гномы.

Я скастовал гранитный шар, отступил в сторону, и все началось. Шар и сам потихоньку начал катиться под уклон, но тут на него навалились орки, уперлись руками, и стали толкать что есть мочи. Шар тут же понесся вниз с такой скоростью, что все орки упали, не ожидая этого. Я же предупредил их, что он

идеальной формы, и делавшие туннель гномы и пол тоже сделали идеально ровным, ну не могут они иначе работать, так что могли бы и догадаться, что шар медлить не будет!

Впрочем, орки тут же подскочили с пола, как будто ими выстрелили из лука, догнали камень, и снова придали ему ускорение. После него шар уже так разогнался, что уверенно оторвался от бегущих во всю прыть орков и понесся с дикой скоростью на дверь.

Думаю, не я один инстинктивно зажмурился, когда он в нее влетел. Весь туннель ощутимо сотрясся, неописуемый грохот ударил по ушам, какая-то пылища полезла в глаза, похоже, огромной силы удар вытряс всю пыль, что скапливалась тут на стенах и потолке годами. Когда пыль немного осела, все увидели, что дверь все еще на месте, но прямо на шар с потолка туннеля обрушились большие куски камня.

– Мы на правильном пути, вся стена рядом с дверью покрылась длинными трещинами! – ликующе крикнул подошедший к двери король орков.

Все обрадовались, и набросились как муравьи и на шар, и на обвалившиеся куски с потолка. Туннель полностью расчистили, камень откатили в начальную позицию. Команда по качению и сам король оживленно натирали руки каменной пылью, ни дать, ни взять необычно выглядящие штангисты, идущие на очередной рекорд. Когда все приготовились, кусок камня, сдерживавший шар, вытянули, и все началось по новой. Но в этот раз орки со своей пластичностью приспособились к темпу разгона шара, никто больше не падал, в результате шар разогнали значительно сильнее. В момент, когда он снова понесся на дверь, и до столкновения остались секунды, мне в голову пришла неожиданная мысль:

– Блин, а если тут над нами проходит русло какой подземной реки, и мы сейчас расколем потолок? Не хотелось бы снова попасть в такую же ситуацию, как в замке троллей!

Снова грохот, куча пыли, а через несколько секунд ликующий крик разгонявшей шар команды, стоявшей значительно ближе к двери. Когда пыль немного развеялась, стало ясно, что они таки имели для этого серьезные основания. В этот раз шар вынес абсолютно все – и саму дверь, и части стены по бокам, на которых она держалась. В конце туннеля зияло огромное рваное отверстие, причем самого шара в него видно не было, видимо, он снес и державшие дверь камни, и укатился еще дальше.

Увидев это, все взревели, как обезумевшие, и в едином порыве бросились к входу на базу. Штурм внутренней части начался. Больше никаких преград быть не должно.

Глава 20
Загадочная база

Я рекомендовал обоим королям обязательно захватить в самом начале штурма тот самый туннель, где начинали строить запасной выход, но не достроили, и, в результате, мы его использовали как единственное место, где можно открыть портал.

Я обрисовал ситуацию с артефактом, запрещавшим это делать в других частях базы, и что, захватив этот туннель, мы сможем пресечь попытки врага подкинуть войск на базу порталами из туннеля. Но вход в него был спрятан в одном из домов на базе, и без меня его найти было бы крайне сложно.

Короли сочли мои доводы разумными, и мы договорились, что я пойду со специальным отрядом из сотни воинов захватывать туннель, пока основная часть штурмующих будет освобождать саму базу. Отряд возглавил один из гномов, постоянно тершихся возле короля, некто Гунтерик. Глазки у него постоянно бегали по сторонам, что не могло вызвать симпатию, но выбора мне никакого не давали. Время выступать пришло, и я, постоянно отслеживая его передвижения в ожидании момента взятия последней преграды, тут же подошел к Гунтерику:

– Выступаем?

Тот как-то совсем уж уныло кивнул. Какой-то совсем небоевой гном, что для нашей расы нехарактерно. Да, нашей, я уже не только выглядел как гном, двигался как гном, но и думал, как гном!

Сотня в ожидании приказа находилась рядом, и через минуту мы спустились в пролом.

Мой шар к этому времени уже развеялся, но дел наделал немало. Действительно, отбросил два валуна из трех, что подпирали дверь, а сама она перелетела через третий, и краем вонзилась в стену в десяти метрах от своего прежнего местоположения. Вот это удар был так удар!

Передовой отряд, сопровождавший королей, уже умчался по левому из имеющихся туннелей, я предложил последовать за ним, чтобы не завязнуть в боях в другом туннеле. Пусть его чистят от нечисти идущие за нами отряды. Гунтерик так обрадовался этому предложению, что я точно понял, что в бой он не рвется.

Пройдя туннель, личный отряд королей свернул направо, нам же надо было бежать налево. И вот здесь нечисть стала попадаться регулярно. То с десяток зомби выскочат из переулка,

то пара чертей попытаются зарезать воина, идущего с краю. Но для сотни прокачанных воинов, а других для штурма базы короли с собой не брали, эти нападения проблемой не были. С нечистью разбирались так шустро, что я даже не успевал сам поучаствовать. Было похоже на то, что основные силы нечисти были побиты в битве за первую и вторую двери. Я вспомнил, как сам участвовал в обороне всех трех дверей от нападения, похоже в тот раз вышло и у нас.

Наконец, мы достигли потайного входа в туннель. И в тот же самый момент мои представления о нехватке сил у нечисти претерпели радикальные изменения. Только я собрался зайти в дом и пройти в тайный ход, как прямо из соседнего переулка, находившегося в тридцати метрах, повалила просто огромная толпа зомби. Гунтерик испуганно вскрикнул и рванул внутрь дома. Отряд осиротел, оставшись без командира, сопротивление пришлось возглавить мне.

– Внимание, когда они подойдут метров на семь-восемь, станут использовать «рывок». Не стойте плотно, будьте готовы отпрыгнуть назад, чтобы они вас не сбили с ног рывком. После рывка скорость зомби снова упадет до нынешней, и вот тогда рубите их в капусту, – рявкнул я командным голосом.

Надо было бы идти уже захватывать туннель, но дать пропасть такому объему опыта за фраги? Да ни в жизнь! Дождавшись, когда зомби набьется на улице побольше, я четырежды ударил по их позициям каменным градом, а потом двумя огромными валунами закупорил выход из переулка. На пять минут подмога для зомби будет заблокирована, а с оставшимися на ногах тремя десятками после использованного мной в изобилии каменного града мои воины быстро справятся.

– Так, двадцать воинов со мной идет захватывать туннель, остальные защищают вход в туннель две минуты, потом отступают на соединение с основными силами! – скомандовал я.

Меня беспрекословно послушались. Видимо, то, что я постоянно отирался последний час возле королей, придавало мне необходимую легитимность. Да и эффект от визуализации тоже был знатный. Производило это заклинание должное впечатление, производило!

Эликсирами быстро восстановил ману, хапнул и новый эликсир на ночное зрение. Вошел внутрь дома, и сразу же увидел скорчившегося за креслом Гунтерика. Покачав головой, сделал вид, что не заметил его, и пошёл внутрь туннеля.

– Племянник короля, – вполголоса объяснил шедший сразу за мной гном, – бестолочь бесталанная в кузнице, вот король и вообразил, что, может, хоть на войне от него будет толк. Только

тут, похоже, все еще хуже!

Да уж, похоже, у Глендаина III в королевстве знатный либерализм, раз его подданные так спокойно обсуждают столь пикантные моменты внутренней жизни с иностранцами! Ну да это его дело, а мне информация пригодится.

Со спины раздался крик:

– Демоны!

Моментально обернувшись, действительно, увидел мощного демона, мчавшегося на наш отряд как раз от того места, где прятался Гунтерик. Похоже, кранты племяннику! Может, король на то и рассчитывал, вряд ли у него были иллюзии, что его неудалый племяш знатный воин! А так – война все спишет, и позориться больше и не надо из-за такого родственничка.

Демон несся с такой скоростью, что атаковать его при помощи визуализации было бесполезно. Мгновение – и он посреди моего отряда, но не атакует, к чему все приготовились, а резко поворачивает из стороны в сторону, опрокидывая всех, кто оказывается на его пути, и рвется к туннелю! Остановить его никто не может, по весу каждый демон будет с двух орков или трёх гномов, живой таран, да и только!

Попытался ударить его мечом, но демон отбросил в сторону и меня, и моего соседа, так любезно проинформировавшего недавно о проблемах короля с родственником. И помчался прямо в туннель!

– Никак, хочет позвать на помощь, открыв портал! – закричал я, поднимаясь, – за ним, в погоню!

И сам ее возглавил. Когда длинногие орки стали меня догонять, врубил свой навык качения девятой степени, который так хорошо меня выручил и в прошлый раз. Тут же оторвался ото всех, но демона догнать так и не получалось. При всей его огромной массе и ноги у него были длиннее, и со скоростью все оказалось очень хорошо. Была только одна надежда, что долго такую сумасшедшую скорость поддерживать он не сможет. Медведь же вот, на короткой дистанции уверенно обгоняет и собаку, и лошадь, а на длинной масса дает о себе знать.

К сожалению, демон оказался не медведем, и только отдалялся от нашей погони. Мой способ передвижения колесом очень хорош в плане поддать скорости намного выше гномьих возможностей, но плох, если нужно попытаться атаковать стремительно передвигающуюся мишень. Пока катился, перед глазами все мелькало, и прицелиться, чтобы скастовать каменный дождь, было попросту невозможно. Чтобы прицелиться и атаковать с какой-то долей вероятности нужно было остановиться, но я понимал, что пока остановлюсь и все

перестанет вертеться перед глазами, демон совсем пропадет из виду. Так что оставалось только катиться и надеяться, что он все же выдохнется, и мы сможем его догнать.

К моменту, когда туннель перестал идти под спуск и стал немного подыматься, резко замедлив меня, демон окончательно пропал из виду, а члены моего отряда так и не смогли меня догнать. И тут я увидел вдали сполох портала. Таки демон добрался до площадки, которую мы сами использовали для этой цели, и открыл там портал! Все, мы его упустили!

Тут, казалось бы, можно было бы и остановиться, но спортивный азарт гнал меня вперед. Я решил, что вряд ли демон подумает, что его погоня посмеет прыгнуть за ним в портал, и, в связи с этим есть неплохой шанс, последовав за ним, получить шанс его прибить, пока он расслабится, что сбежал, и замедлится, но еще не доберется до своих. Надо же ему будет отдышаться!

Решился рискнуть и потому что, прекрасно понимал – если он доберется и сообщит о нападении на базу, армия ада может выслать такое подкрепление, что наши две тысячи, ворвавшиеся внутрь нее, будут стерты в порошок прямо под землей. Достаточно прислать несколько тысяч демонов во главе с несколькими дьяволами, и шансов у нас не будет. Поэтому я продолжил катиться вперед, и лихо зарулил прямо в портал, который тут же потух за мной. Успел буквально в последнюю секунду! Так, и где же я теперь?

Я оказался посреди огромного, практически неосвещенного пространства. Трудно было сразу понять, куда я попал. Пока мы штурмовали базу, вполне могла опуститься ночь, все к тому шло по времени. Но, если я на поверхности земли, то должны быть видны звезды, верно? Поднял голову – кромешная тьма. Похоже, все же подземелье, тучи и в параллельном мире настолько темными ночью не бывают.

Выглядело это все очень на что-то похоже. Да, точно! На такой же огромный грот, как и тот, в который мы сбежали сами от нечисти при захвате базы. Но точно не он же – в нашем гроте было полно фосфоресцирующего мха. А здесь – хоть глаз выколи, без эликсира на ночное зрение ничего не будет видно.

На все эти размышления у меня ушло буквально несколько секунд. Я прекрасно помнил, зачем рискнул, заскочив сюда, и что демон должен быть где-то рядом. И что он не должен добраться до своих.

К счастью, у меня был прекрасный способ быстро найти, куда он пошел. Или побежал, если еще в силах после такого длинного забега. Пришло твое время, Принц!

Выпустив пета, тут же зажал его огромную морду рукой,

давая понять, что все серьезно, шуметь нельзя, и надо работать. Тут же шепотом объяснил задачу. Секунда – и Принц оттолкнулся лапами и бесшумно взмыл в воздух.

Дхакуна я не озадачивал. Он все равно ни черта не видит в такой темноте. А если что и увидит вдруг важное, не преминет мне сообщить.

Сам я с места не трогался, терпеливо ожидая разведданных от Принца. Было бы глупо рвануть совсем в другую сторону, демон же вовсе не обязан идти в том же направлении, что шел до открытия портала. А так, мой радар на быстрых крыльях должен найти противника и подсказать мне правильное направление.

Тут же я задумался над тем, как только что здорово рискнул. Азарт-азартом, а я ведь мог выпрыгнуть прямо в лапы целого отряда демонов, открой мой подопечный портал не в этом безлюдном месте. И тут бы меня и повязали прямо на месте. Ну, да ладно, пришлось себя утешить тем, что везение у славян занимает не последнее место в списке достоинств успешного воина. И надежда на авось родилась вовсе не спроста.

Не прошло и минуты, как Принц вернулся. И уверенно потянул меня за собой влево. Все же хорошо, что не рванул сразу по прямой!

Эликсир давал неплохую видимость метров на шестьдесят передо мной, поверхность, по которой я шел, была достаточно ровной, чтобы снова покатиться. Конечно, были и валуны, но хватало места, чтобы уверенно между ними лавировать. Бегом-то я не имею никакого шанса догнать даже запыхавшегося демона, учитывая его длину ног и мою.

Пет полетел вперед, я тут же подключился и к его радару, чтобы не свалиться в какую-нибудь пропасть, или не прокатиться мимо остановившегося демона. Видно-то мне видно вблизи, но черное на черном все равно легко не различу. А вот для радара пета такой проблемы просто не существует.

Наконец, впереди на радаре пета отчётливо мелькнула широкоплечая фигура. Он действительно замедлился, и мы его догнали!

Осталось подобраться на полсотни метров, чтобы можно было использовать заклинания. Я попытался ускориться, но, как назло, местность радикально изменилась, дороги, по которой можно было бы катиться, не врезаясь в камни, почти не стало.

Оценил скорость передвижения демона. Нет, похоже, передвигаясь не колесом, а шагом или даже бегом, я его не догоню. Придется рискнуть. Отменил колесный навык, тряхнул головой, подождал несколько секунд, пока пройдет эффект частичного головокружения, а затем скастовал полет и телепорт.

Зачем полет? Неожиданно пришло в голову, как сделать пользование телепортом менее рискованным в плохо освещенной местности, в которой тяжело издалека точно рассчитать точку приземления. Я прекрасно помнил, как сигал наугад по гроту в поисках короля телепортами, когда призраки захватили Адельхейд и Ликвола в плен. Тогда отделался царапинами, ссадинами и вывихом лодыжки, а мог и шею сломать.

В чем проблема, имея мастера выживания, спастись, сломав шею? Перелом шеи часто сопровождается параличом, эликсиры на лечение в такой ситуации не используешь, а отлечиться магией получится, только если она после дорогостоящих телепортов у тебя осталась. Если нет, или ее слишком мало, то так и будешь часами овощем лежать, пока кто тебя не найдет или магия сама не восстановится. Это в том случае, если врагов нет рядом, которые тебя первыми найдут.

А так, если использовать телепорт вместе с полетом – степень безопасности резко вырастает. Даже если высадишься в намеченное место неудачно, то уже не упадешь, получая травмы, а просто зависнешь в воздухе в странной позе.

Итак, телепортировался, приземлился удачно на валун в сорока метрах от демона, вижу его спину, как и то, что она напряглась, явно, он что-то услышал. Может, я ногами задел валун и нашумел? Но мне это на руку – насторожившись, демон замедлился и стал озираться.

То, что доктор прописал для успешного метания тяжелых предметов на голову! И на почти неподвижную мишень я роняю круглый камень в тонну весом с пятиметровой высоты. Почему тонну, а не тяжелее – чтобы не было слишком шумно, все же нахожусь в одиночестве на вражеской территории. А круглый – тоже сообразил в последний момент, что, если прибью демона квадратным, придётся ждать пять минут, чтобы собрать лут. А так – камешек, сделав свое дело, неизбежно откатится по инерции в сторону, и лутай моба, не опасаясь испортить добычу!

Все вышло как по маслу. Мне даже показалось, что в последнюю секунду демон увидел меня, но было уже поздно – камень с хрустом сломал его шею, и весело покатился в сторону. И даже не сказать, чтобы получилось излишне шумно.

Но успокаивать себя, находясь в вылазке, что «не так и сильно нашумел», я не собирался – очень хочется в этот раз обойтись без попадания в плен или потери жизни. Шум-то все же был, и в местной зловещей тишине наверняка мог кого-то и заинтересовать, поэтому хватаю добычу, и чешу подальше от этого места.

Лут понравился, попался впервые в пару к уникальному

браслету и уникальный кристалл. Статы смотреть не стал, бросился бежать в сторону. Отойду на триста-четыреста метров, и только потом займусь аналитикой – что делать дальше.

Добрался до намеченной точки, нырнул за большой валун, убедился, что со всех сторон прикрыт другими валунами. У меня появилось подозрение, что черти и демоны так легко игнорируют и заклинание на невидимость, и самые совершенные средства маскировки, которые пытаются против них использовать, потому что у них может быть инфравидение, как у тех же змей. Я сам мечтал им обзавестись, когда пил кровь убитых змей, а получил только геморрой с линькой.

А если у чертей и демонов действительно инфравидение, то, если хочешь сохранить свою жизнь, надо всегда стараться, чтобы их отделяла от тебя преграда, способная погасить тепловое излучение от тела. Особенно это актуально в темных и холодных местах, как это, где живой объект, источающий тепло, будет особенно хорошо видно за сотни метров. Кстати, это повод озадачить Ликвола работой по созданию артефактов, способных помочь и с этим. Да и на аукционе надо поискать, мало ли что есть!

Отправив пета в патрулирование, устроил мозговой штурм. Что я точно не собирался делать, так это тут же сматываться отсюда. Рискнув и влетев в чужой портал, я оказался в месте, которое могло иметь серьезное значение для всей войны с нечистью. Могло, конечно, и не быть таким, но этого я, если сейчас отсюда просто так уйду, никогда и не узнаю.

Что позволяло надеяться, что это место имеет изрядные перспективы? Я попал в него вслед за демоном, элитой нечисти, стоящей всего на одну ступень ниже самой верхушки – дьяволов! Это первое.

Не менее важно и второе – демон спешил сюда из осаждённой крепости. Прыгни я вслед за демоном, который просто гулял где-нибудь, я бы таких надежд не питал. Место его назначения могло оказаться чем угодно, да хоть базой ассенизаторов, которую его поставили контролировать в наказание за какую-нибудь провинность. А вот когда ты бежишь от врагов за помощью, то ты точно отправишься на какой-нибудь командный пункт, где правомочны принимать решения по перемещению больших военных формирований. Поэтому тут может быть региональный военный штаб, а если повезет, и генеральный, или крупная элитная часть, командир которой может принимать подобные решения.

Поэтому – разведке быть! А вот как ее провести, чтобы не попасться и узнать что-то полезное – большой вопрос. Грифон

или просто использование полета отпадают. В такой темноте, если, как я подозреваю, у элиты нечисти есть инфравидение, в воздухе будешь выглядеть как огромная привлекательная мишень. То же самое и с воздушной разведкой при помощи пета. Одно дело задействовать Принца, чтобы выяснить, куда спиной к нему удаляется преследуемый демон, другое – отправить его в полет в неизведанном направлении, где наверняка полно сил противника, способных видеть источающие тепло объекты.

Поразмыслив, решил, что придется идти пешком. И мне, и пету. Пет мне нужен, чтобы при необходимости при помощи радара увидеть заблаговременно противника. Бил радар пета метров за триста, что превышало видимость при помощи эликсира на ночное зрение раз в пять.

Удачно, что я совершенно точно знал, куда идти. Достаточно следовать по тому же маршруту, каким двигался преследуемый демон. Может, потом куда и надо будет повернуть, но буду разбираться по мере продвижения.

Последнее, что надо было решить, так это меры по обеспечению безопасности. Так, буду использовать то же правило – если по мне врежут так, что включится мастер выживания, разведка на этом и заканчивается, и я немедленно удираю. Использую при этом связку полет и телепорты, прыгаю в места, освещенные радаром пета. Принц работает на отвлечение противника, прикрывая мой побег. Надо бы задействовать для этого и Дхакуна.

– Дхакун, к тебе есть просьба. Если на меня внезапно нападут, тут же переходи в видимую форму и кричи что есть мочи. Метрах в пяти от меня, чтобы отвлечь противника, пока я убегаю.

– Конечно, милорд! Хоть два раза в час!

Я хмыкнул. А старикан-то потихоньку оттаивает в нашей с Адельхейд компании. Вот уже и шутить пытается! А достался-то мне чопорным-пречопорным.

Так, а если погоня на хвосте, где и куда открывать портал? Решил, если все будет совсем плохо, и враги обложат со всех сторон, то открывать портал к нашей новой базе решительно нельзя. Открою его в этом случае прямо в лагере орков и гномов, прям у королевского холма. Вернутся уже короли в лагерь к тому времени, или нет, а место видное, и нас сразу заметят. Ну сколько там за мной в этот портал сможет заскочить преследователей – сотня, ну полторы? А в лагере больше тридцати тысяч воинов точно будет. Порешат нечисть, и еще спасибо скажут за грейд и лут.

Осталось выбрать подходящее место для того, чтобы открыть

портал в случае, если погони не будет. В принципе, в этом случае можно сразу переместиться к Перфундару, и передать ему приглашение на переговоры. Внимательно осмотрелся вокруг. Среди высоких валунов нашел площадку, подходящую по размеру. Валуны метра по четыре, хорошо прикроют портал диаметром в три метра от находящихся вдалеке потенциальных наблюдателей.

Посидел еще полминутки, закладывая в голову паттерны на разные возможные случаи. Вот только так и нужно грамотно работать в экстремальных условиях. На любую неожиданность должна быть заранее заготовленная модель. Чтобы ни секунды не тратить на панику и бессмысленные метания из стороны в сторону. Ну, или на почти любую. Все-то, что может произойти, в голову не придет.

Все, в путь! Осторожно вернулся к месту, на котором убил демона. Вроде все тихо. Загрузил в интерфейсе карту, на которой отобразился проделанный после выхода из портала маршрут. При увеличении карты чётко было видно направление, которым следовал демон. Мысленно продолжу эту линию, и вперед.

За семь минут, всего опасаясь, и стараясь быть тише воды, ниже травы, преодолели с петом метров триста. После этого обстановка стала меняться. Сначала впереди послышался шум воды, нарастающий с каждым шагом, потом стало светлеть. Затем я, наконец, впервые увидел левую стену огромного грота, а потом и правую, они стали сближаться. Потом обе стены стали плавно изгибаться влево, продолжая сужаться, шум воды все нарастал, и света было все больше.

Еще двести метров, и стало еще светлее. Я вышел в огромную кальдеру, прекрасно освещенную луной и множеством звезд. Кальдера – это то же, что и кратер, только невероятно огромный. Сейчас я был в кальдере впервые в жизни, раньше только видел их на картинках. На небе не было ни тучки. Слева я увидел небольшой водопад, но, поскольку вода падала метров с пятисот в огромную пропасть, шум она создавала изрядный. Я понял, что мог бы не волноваться по поводу шума от упавшего на демона камня, грохот от воды для тех, кто находится в этих краях, заглушил бы любой звук из подземелья. Находившиеся передо мной высокие валуны загромождали обзор на то, что дальше лежит по моему курсу в кратере. Пришлось взбираться на один из них. Но это того стоило.

Передо мной, в заросшем высокими деревьями и кустами дне поднимающейся ввысь на полкилометра кальдеры, раскинулся огромный лагерь, к которому, видимо, и направлялся демон за помощью. Я только не понял, почему он сразу не открыл туда

свой портал. Запаниковал и не подумал? Запрещено какими-то нормами безопасности? Уже и не спросишь!

Но помощь там ему оказать могли. Дно огромной кальдеры было размером километров в десять квадратных, и повсюду между деревьями виднелись каменные постройки. Поменьше, побольше, и просто огромные, длиной метров по триста и по четыре этажа высотой. А между домами оживленно сновали бесы, демоны и черти, а также, к моему удивлению, эльфы, и гномы, орки и гоблины, а также люди. Хоббитов не заметил, но этому совсем не удивился. Я вообще понял, что их в «Эгиде» очень мало, и поэтому к числу пяти основных рас их не относят, считая последними остатками каких-то прибывших несколько веков назад откуда-то беженцев. Поэтому хоббитов-игроков можно было встретить гораздо чаще, чем хоббитов-НПС.

Похоже, часть местного населения используется нечистью в хозяйственных целях. Почему они не убегают? На этот вопрос ответить просто. Чтобы сбежать из такой кальдеры, нужно владеть заклинаниями четвертого или, еще лучше, пятого уровня, но из-за их баснословной стоимости они были по карману только элите, в основном военной. А без прыжка, телепорта, полета или вызова грифона подняться на полукилометровую высоту, чтобы выбраться на поверхность, не получится. Да и то, я же еще не знаю, может, наверху все оцеплено демонами и чертями, и выбраться из кальдеры вовсе не означает спастись.

Чтобы не рисковать чрезмерно, достал из кармана припасенные пару семян, положил в трещину на верхушке валуна, в которую было нанесено ветром немного земли, полил из своей фляжки и врубил свой навык по содействию росту растений. И зелень из семян так резво поперла, что через минуту я стал обладателем пышного куста полметра в диаметре. Залег за ним на валуне, взял в руку подзорную трубу, раздвинул стебли, и приступил к наблюдениям за объектом.

Мои разумные предположения о том, что отношения нечисти с представителями пяти покоренных рас имеют специфический характер, достаточно быстро подтвердились. Стоило одному из эльфов недалеко от меня уронить тяжелое бревно, которое он тащил на плече, как моментально, словно из воздуха соткался рядом телепортировавшийся к нему черт, ударом кулака повалил на землю и ударами ног в живот стал «воспитывать». При этом сам эльф и не пытался сопротивляться, хотя по комплекции был намного внушительней тощей нечисти. А все остальные представители пяти рас, находившиеся вокруг, лишь ускорились, выполняя свои рабочие обязанности, и старательно делая вид, что ничего особенного не происходит.

Все один в один как в фашистском концлагере времен второй мировой для советских граждан. Включая и то, что могучий эльф явно уронил бревно не потому, что не способен его пронести по своим физическим кондициям, а потому, что его плохо кормят, и у него нет достаточно сил на это. Похоже, страдает из-за множества дебаффов от хронического недоедания.

Когда черт закончил избиение, и снова исчез, эльф, полежав немного, перевернулся на живот, и попытался встать. В первый раз не получилось, руки разъехались, и он упал. Встав, наконец, он приподнял бревно за один конец, и потащил его в нужную сторону. Никакого наказания за то, что он его не несет на плече, а волочет, не последовало – видимо, надзиратели понимали, что после такой трепки это просто невозможно.

Глава 21
Трой освободитель!

Я переключился на изучение других частей города. После пяти минут рассматривания, обнаружил два интересных момента. Во-первых, так и не обнаружил ни одного зомби. Уж больно характерная у них манера передвижения, трудно упустить из виду. Может, они слишком тупые, чтобы не пытаться убить порабощенных представителей пяти рас, и их попросту не пускают на базу из-за этого, чтобы не нести потери в дармовой рабочей силе? Во-вторых, прямо около водопада, в отдалении от основных построек, обнаружил что-то вроде тюрьмы. Заметил я это сооружение по блеску решеток в свете луны, а затем обнаружил рядом троих демонов и пятерых бесов, сидевших кружком перед костром.

Здание тюрьмы было незамысловатым. В той ее части, что была мне видна с моей позиции, низкие бетонные стены переходили в высокую решетку по всей длине здания. Присмотревшись, я увидел, что она разделена на три части поперечными решетками. А внутри кто-то шевелится на полу. Лунного света не хватало, чтобы разглядеть подробнее, да и угол наблюдения у меня был для этого неудачный. Но таки, после увиденной сцены с чертом и эльфом, больших сомнений, кто там может находиться, не возникало.

Сразу же появилась мысль, что вот он, идеальный способ разведки интересных деталей того, что еще может быть полезного в лагере. Если в тюрьме содержат наиболее непокорных или проштрафившихся узников, то надо их освободить, вывести порталом в безопасное место и хорошенько расспросить. Да, рискованно, но не более опасно, чем собирать информацию, приблизившись к базе противника вплотную. Поскольку, контролируя на улицах работу узников из подчиненных рас, нечисть неизбежно обратит внимание и на мои попытки передвижения по ним. И вся разведка на этом и закончится, превратившись в бегство от погони.

А узники, скорее всего, ранее выполняли множество работ на улицах города, поэтому знают тут все досконально. Что еще важнее, тюрьма находится прямо у безбожно шумящего водопада, и там я могу бомбить охранников камнями, сколько мне заблагорассудится, никто на базе ничего не услышит. Главное – завалить всю охрану, чтобы никто не привел помощь. Значит, сначала надо старательно изучить все подходы к тюрьме, чтобы

не пропустить ни одного охранника.

Особенно беспокоили меня черти. С их привычкой постоянно использовать телепорты, и терпеливо сидеть в засадах, они были очень неприятными противниками именно в подобной ситуации. Худющие твари могли втиснуться даже в какую-нибудь щель у тюрьмы, в которой я никогда их не обнаружу, и немедленно позвать на помощь после моей атаки. Но тут уже делать нечего, без риска на войне не бывает.

Решено! Инструктирую пета – держаться за мной, охранять тылы. У Дхакуна инструкции прежние, напоминать нет нужды. Потихонечку перемещаюсь по широкой траектории поближе к тюрьме, стараясь, чтобы между мной и базой, и между мной и охранниками у тюрьмы всегда были валуны. Нужна новая позиция, поближе и под другим углом зрения, чтобы убедиться, что других охранников, кроме собравшихся у костра демонов и бесов, у тюрьмы не имеется.

Новую позицию оборудовал в двух сотнях метра от объекта. Ближе не решился. В выемку между двумя валунами нагреб земли и вырастил там очередной пышный куст травы, сквозь который и стал изучать окрестности тюрьмы. В ходе получасового наблюдения новых дислокаций охранников не обнаружил. Лишь окончательно определился, что за решеткой находится несколько десятков представителей пяти великих рас. Да особых сомнений в этом и не было.

Убедили меня в том, что другой охраны тут нет, действия уже обнаруженных охранников. Один из демонов лениво ткнул ближайшего беса кулаком в плечо, тот тут же подскочил, и побежал вдоль здания, скрывшись за ним. Через полторы минуты он появился с другой стороны тюрьмы, подошел к костру, что-то доложил демону, и тот движением головы разрешил ему снова вернуться на его место.

Ну, ладно – была, не была! Забравшись на валун, я кастую полет и телепорт, и перемещаюсь на намеченную точку в сорока метрах у костра. Это низина у большого валуна, загораживающего ее от костра. Выглядываю и кастую восемь круглых камней по полтонны каждый в десяти метрах над костром, расположив их по кругу, прямо над головами нечисти. И тут же кастую еще восемь. Не тот случай, чтобы экономить ману.

Эффект водопада сработал, заглушив весь шум от упавших каменных шаров. Что я не учел, так это эффект воздействия упавших с большой высоты камней на костер. Закатившиеся прямо в огонь после того, как упали на демонов и бесов, благополучно размозжив им головы в кашу, каменные шары разворошили пламя, вызвав большую вспышку. И если кто в этот

момент с базы смотрел в сторону тюрьмы, то он мог заинтересоваться, с чего это вдруг ровное до этого пламя костра вдруг так ярко вспыхнуло. Блин! Ну не диверсант я, профессионально тренированный и обученный, которому бы о такой возможности заранее рассказали. Чему-то от бати и в лагерях в юности нахватался, но что-то и забыл с тех пор благополучно, а что-то мне и не успели рассказать.

Тем не менее, сказал «А», говори и «Б». Я телепортировался прямо к решетке тюрьмы, опрокидывая эликсиры на ману в рот на ходу. С двухсот метров в лунном свете я не смог определить, где именно в решетке дверь, и есть ли она вообще. По здравому смыслу должна была быть, какой смысл сажать охрану здесь, если она с другой стороны здания? Моей мечтой была решетчатая дверь, закрытая на засов снаружи. Тогда просто отодвигаешь засов, выпускаешь узников, бежишь с ними за валуны повыше и открываешь портал.

К сожалению, идеал редко достижим. Вместо одной двери было три, как и секций в самой тюрьме. И каждая из них была закрыта на огромный замок. И за каждой из дверей сидели пленники. А мне кровь из носа нужно было освободить и увести за собой именно всех, до одного, узников. Я хотел оставить в тайне для нечисти тот факт, что кто-то извне узнал про ее базу. Одно дело, когда расследуют дерзкий побег узников, и ломают голову над тем, как они смогли перебить охрану и скрыться в неизвестном направлении. Подумают на то, что кто-то из них владел редким заклинанием, и на том успокоятся. Половят в округе, и решат, что горстка беглецов без оружия на огромных просторах параллельного мира нечисти не опасна, раньше или позже снова попадутся.

Другое дело, если будут точно знать, что была совершена внешняя диверсия, и их база больше не является тайной для могущественных врагов, который могут на нее внезапно напасть превосходящими силами. В этом случае, можно, несколько дней тщательно организовывая налет, прибыть сюда, лишь чтобы убедиться, что база нечистью попросту оставлена. Или, еще хуже, на ней организована ловушка, способная справиться с любым количеством нападающих. Резня в Брандаре в этом отношении стала показательным примером того, на что способна армия ада, если дать ей время подготовиться. И, если я оставлю здесь видевших случившееся узников, нечисть пытками выяснит у них точную картину произошедшего.

Ладно, ломать страшные замки должно быть сложнее, чем заняться прутьями решетки. Вот только что будет легче – сломать прутья в дверях, или в стене? Обнаружил, что в дверях прутья

решетки расположены чаще, да и дважды перехвачены перекладинами, и решил, что с ними лучше не связываться. А вот прутья основной решетки, хоть и толще тех, что в дверях, но идут без перехвата снизу донизу. И тем более выгодно заняться именно ими, потому что в отношении прутьев решетки у меня есть дополнительные возможности привлечь на помощь самих узников. Как бы не отощали они при тюремном режиме, но все же некоторые силы у них остались, да и на свободу им наверняка хочется. А сильная мотивация часто способна на настоящие чудеса. Да, займусь прутьями основной решетки, тем более, что раздвинутые прутья решетки сделают именно версию самостоятельного побега для нечисти более убедительной.

Тем временем сами узники, привлеченные как яркой вспышкой костра и падающими на своих охранников камнями, а затем и моим эффектным появлением у решётки, начали подыматься и собираться поближе у нее. Грязные, в изорванной одежде, вонючие, но глаза горят надеждой.

– Так, народ, слушай меня! – приказным тоном заговорил я, – армия освобождения нуждается в Вашей помощи! Сейчас я при помощи своего навыка ослаблю прутья решетки, ваша задача – раздвинуть их, и выйти на свободу. Справитесь – уходим порталом в безопасное место!

Узники зашумели и ещё больше оживились.

Я положил руку на один из прутьев и скастовал навык «Мастер дыхания времени». Ничего не произошло, лишь мелькнуло оповещение:

«Масса предмета более шести килограмм, что делает невозможным использование навыка».

Проклятие! По виду и не скажешь, что этот толстый прут может столько весить, но ведь весит же! Так, срочно нужно менять концепцию. Какие идеи? А сколько весят петли, на которых висят двери?

– Хотя нет, давайте сделаем иначе, чтобы было быстрее! – снова заговорил я, как можно увереннее, чтобы не подорвать свой авторитет, и не уменьшить энтузиазм узников, – я ослаблю петли, на которых держатся двери. После этого наваливайтесь всей массой на двери, и ломайте их!

Положил руки на петли, скастовал навык. Сработало! Массивные новенькие петли покрылись ржавчиной, и стали выглядеть так, как будто их лет двадцать продержали под водой. Быстренько пробежавшись вдоль решетки, ослабил все петли. Едва я отходил от двери, заключенные тут же наваливались на двери, стараясь выдавить их в области петлей. Двери жалобно скрипели, но, увы, не поддавались!

Внезапно взревел не своим голосом Дхакун, появившись в пяти метрах справа. Обернувшись, я заметил сбоку уже готовящегося вонзить в меня кинжалы черта. В тот же миг вылетевший из кустов, в которых нес охранную миссию, Принц, всей массой врезался в него, как регбист в борьбе за мяч, и отбросил к решетке. Там в него тут же вцепилось множество рук заключенных, осталось лишь подойти и несколько раз ударить мечом.

Плохо, очень плохо! Внимание одного из чертей, шляющихся по улицам, мы своей возней уже привлекли. И обе использованных стратегии по освобождению пленников не сработали. Что же делать?

Времени больше думать не было, и я решил пойти самым грубым привычным путем.

– Так, народ, все отошли от решетки вглубь камер, прижались к стенке! Кто промедлит – умрет!

Надо сказать, выполнен маневр ими был молниеносно.

Я отошел и сам на десяток метров и скастовал четырехтонную каменную глыбу в тридцати метрах над краем крыши, нависавшим над первой из дверей. Тут же еще две глыбы над и другими дверями.

Бабахнуло так, что никакой водопад этого заглушить уже не мог. Но и результат меня порадовал. Кусок крыши исчез, двери сплющило и оторвало, как и часть прилегающих прутьев. Тот же эффект был достигнут и с другими дверями. Узники тут же сыпанули в образовавшиеся огромные прорехи наружу. Но практически сразу вокруг нас замелькали и тощие тела чертей. Внимание к нам я однозначно привлек!

Ни секунды больше не думая, задействовал резервный план – открыл портал в расположение войск совместной армии гномов и орков прямо перед тюрьмой. Бросившись к нему, заорал:

– Все за мной! Все в портал!

То ли случайно, то ли из подсознательно присутствующей у меня жадности, портал я открыл так, что мой путь к нему пролегал прямо через костер, около которого лежали еще не облутанные тела убитых демонов и бесов. Не до того было. Теперь же, мчась к порталу, я успел облутать всех трех демонов, хватая лут, и не обращая внимания на пытающиеся обжечь меня языки пламени.

Одного из чертей, который ударил меня в этот момент кинжалом в бок, я попросту проигнорировал. Зато скинул каменную глыбу на неосторожно вступивших в открытый бой с освобожденными мной узниками трех других. Видимо, оборванных и безоружных узников черти совсем не уважали, раз

отказались от своей пугающей тактики постоянного использования телепортов во время схватки с ними. За что и поплатились, будучи раздавленными прямо на месте.

Став спиной к этому же валуну, я дождался, когда последний освобожденный узник вбежит в портал, и тут же рванул сразу за ними, правда, схлопотав еще один удар в спину кинжалом, к счастью, соскользнувший с панциря. Хоть какая-то от него польза есть. Кроме статов, совсем не к месту подумал я, прыгая в портал. Совсем не к месту, потому что краем глаза увидел несущиеся к порталу десятки тощих фигур чертей.

Вывалился из портала, за мной выпрыгнул пет. Выскочившие передо мной из портала узники уже успели отбежать от портала на пару десятков метров, и благоразумно темп не снижали. Помня о чертях, задерживаться не стал и я сам, рванув вслед за бывшими узниками с криком:

– Набег армии ада! Убьем их, их немного! Смерть нечисти!

Увидел, что с холма торопливо спускаются к нам и порталу охранники королей. А чуть далее ранее сидевшие у костров перед шатрами орки и гномы вскакивают на ноги. И очень кстати, поскольку из портала стали выскакивать черти. Как и я недавно, не утерпев, прыгнул в чужой портал за демоном, так и они не удержались, решив рискнуть.

Тут охранники рассмотрели, наконец, всю ситуацию, и полетели первые стрелы. К сожалению, не только в чертей, но и в моих бывших узников. Тех, которые были эльфами, к которым орки относились не лучше, чем к нечисти. Надо было спасать их, пока их не утыкали стрелами, как дикобразов.

И я тут же открыл прямо перед освобожденными узниками новый портал – на равнину перед входом в расщелину, ведущим на бывшую базу Перфундара. Отсутствовал я больше часа, но сомневаюсь, что бои окончены, и база полностью очищена. Значит, на равнину войска еще, скорее всего, не вывели, и в эльфов стрелять будет некому. Заодно и отфильтрую чертей от нашей группы, прежде чем открывать портал к городку Перфундара. Нечисти там делать нечего, а бывшие узники пригодятся.

– Все прыгаем в новый портал! – заорал я, уверенный, что мой голос они точно узнают и послушаются, – свобода уже близко!

Сработало! И снова, убедившись, что все узники забежали в новый портал, рванул туда за ними.

Выскочив из портала, оглянулся, не обнаружил никого вблизи, тут же снова развернулся к порталу. Главное сейчас – проследить, чтобы ни один черт за нами не выскочил. Надеюсь,

на равнине орки и гномы чертей достаточно заняли, чтобы они сейчас метались по всему огромному лагерю в попытке выбраться, и не обратили внимание на второй портал, только что влипнув в большие проблемы с первым.

Но надеяться можно, а контролировать всегда надо. Поэтому я не отводил взгляда от портала. На его ослепительном в ночи фоне, тощая черная фигура черта если и появится, то сразу станет заметна. И надо тут же гасить его камнем, пока не успел телепортироваться прямо с порога портала. Главное – успеть.

Повезло, портал потух, и никто из него не появился. Вот теперь с чистой совестью открыл новый, в кратер одного из вулканов рядом с городком Перфундара. Не знаю, как нечисть узнала про нашу прежнюю базу, и организовала ее разгром, но быть причастным к уничтожению этой я точно не хотел бы. Тем более, на ней находились и Адельхейд, которую я любил, и Ликвол, который мне все больше и больше становился братом. Которого в реале у меня никогда не было.

Когда все вышли из портала, и он потух, также без признаков проникновения нежеланных попутчиков, впервые появилось хоть немного времени для пересчета спасенных пленников и оказания им первой помощи. Всего в кратере оказалось 58 разумных, из них больше всего орков. Часть освобожденных узников получили ранения от чертей, но в самой неотложной помощи нуждались эльфы, пострадавшие от обстрела орков из луков в лагере. За несколько минут стрелы повыдергивали, в чем охотно помогал и Принц, уже поднаторевший на мне, и я подлечил самых тяжелых, раздав им часть своих эликсиров лечения.

Учитывая опустившуюся ночь, решил пеших переходов не совершать. И открыл портал в тот же тупик, из которого стартовал в лагерь армии гномов и орков. И снова с удовольствием убедился, что меня за это не оштрафовали. Все же как комфортно работать, когда выполняешь волю короля!

Попросил остаться бывших пленников на месте, а сам метнулся к дворцу короля, вдруг он меня примет в неурочное время, раз уж сам дал два квеста? То ли это помогло, то ли Перфундару все равно делать было нечего, но мне открыли ворота и пропустили в тронную залу.

– Привет, Трой, вижу, ты хорошо поработал! – обрадовался мне Перфундар, и тут же мигнуло уведомление:

Вы выполнили свое обещание королю Перфундару, обнаружив дополнительный, неизвестный ему ход в грот под горой! Награда за обнаруженный вход: 9000 опыта, 3500 золотых, плюс четыре к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором.

– Завтра подойдешь к моему картографу, он будет здесь весь день, и проводишь его к этому входу. А он уже организует меры безопасности, – приказал мне король.

– Конечно, Ваше Величество! – браво вытянулся в струнку я, – когда Вы изволите прибыть на встречу с королями армии орков и гномов?

– Чем раньше, тем лучше, Трой, чем раньше, тем лучше! – рассеянно ответил король, видимо, задумавшись о чем-то своем, королевском.

– Как Вы смотрите на то, чтобы прибыть к ним прямо сейчас? – предложил я, решив ковать железо, пока горячо, – я договорился с их королевскими величествами, что приглашу Вас от их лица прибыть на базу. Ту самую базу, которую нечисть захватила несколько дней назад, а наши новые друзья любезно вызвались освободить от власти армии ада.

– Да? – удивился король, – хорошие новости, Трой! Ты не любишь долго тянуть с важными вопросами, да? Ну что же, подходи через полчаса, и сопроводишь меня на встречу!

Решив этот вопрос, я метнулся снова в тупик. Вся орава бывших пленников ожидала меня на месте. Ну да, и куда бы они без денег и пошли, собственно?

– Все идем за мной! – скомандовал я, – сейчас я вас заселю в таверну, покушаете, помоетесь, отдохнете! Все вопросы обсудим завтра утром, когда я вас соберу! Спускаетесь на первый этаж в 10.00, и ждете меня за завтраком.

Вот за что люблю виртуальные таверны, так это за их безразмерность! Приводишь 58 разумных в крохотную провинциальную гостиничку, и всех без звука поселяют, кормят, моют! Лепота!

Пристроив пленников в хорошие руки девчонки на рисепшене, забежал к Адельхейд, успокоить, что со мной все в порядке, и скинуть лут. И правильно сделал! Моя девушка сидела вся в слезах на первом этаже. И как же она обрадовалась, когда я вошел! Тут же молча, но с неистовой скоростью бросилась меня обнимать!

– Эй, эй, что случилось-то? – испугался я, – Ликвол, что ли, помер?

– Типун тебе на язык! – рассердилась начавшая приходить в себя Адельхейд, – жив он, конечно, что ему станется! Да я сама виновата, дура! Воспользовалась четверть часа назад своим новым навыком, глянуть, как ты там, а там кровь, черти вокруг с кинжалами, стрелы свистят! Думала, не увижу тебя больше, убили тебя там!

Молча глянул на нее, с языка так и рвалось сказать, что

нечего подглядывать. Но немалый опыт семейной жизни научил меня тщательно фильтровать базар в разговорах с женской половиной человеческого рода. Девушки, блин, они такие милые … и такие суровые, одновременно, однако, если что ляпнешь, не подумавши! Это мужик через пять минут забудет, а девушка неудачно сказанное слово тебе может припомнить и через год, и через пять. Да и понятно, что использовала она навык не из праздного любопытства, а действительно, волновалась, почему ночь на дворе, а меня все нет и нет. Чай, я не в бирюльки играю, а ежедневно сталкиваюсь с умным и коварными монстрами. Так что я ограничился дежурной фразой:

– Эй, да что со мной может случиться-то? Вот черти пострадали, это да!

Вроде Адельхейд и успокоилась, но только до того, как я сообщил, что мне пора бежать, сопровождать короля к нашей бывшей базе, на переговоры высокого уровня.

– А зачем ночью вести эти переговоры? – тут же возмутилась она.

– Высокая политика! – загадочно заявил я.

И тут же, чтобы перевести разговор на другую тему, попросил:

– Я тут лута набрал неплохого с демонов, оцени, пока я не вернусь. Что мне, что тебе, что Ликволу может пригодиться, а что на продажу.

Все как в армии, где говорят, что главное – чтобы солдат не сидел без дела. Пока тебя девушка любит, прокатывает такой принцип и в семье.

Выгреб весь лут из сумки, и что сам уже посмотрел, и что еще не успел, положил на стол и вязанку с оружием. И, пока Адельхейд была занята важным поручением, тут же поджав губки и присев на край стула перед столом оценивать финансовые итоги моей работы, рванул к королю.

Глава 22
Новый поворот

Больше всего я был озадачен местом, в которое мне нужно будет открыть портал. Привести Перфундара в лагерь, к холму с королевскими шатрами? Самый безопасный вариант, но с двумя королями условились на базу. А до нее оттуда прилично добираться.

Открыть портал в том же месте в туннеле, где недавно открыл преследуемый мной демон? Но я не знаю, как там сейчас складывается ситуация, вдруг нечисть все же узнала о бое на базе, и туда сейчас тысячами засылают подмогу? Заявишься туда, и всем хана, не стоит так рисковать без всякой нужды. Поэтому решил, чтобы подстраховаться, открыть портал прямо перед ведущей на базу расщелиной. Я там сорок минут назад уже открывал портал, и все было тихо и благочинно. Лучше потом ножками пройдем внутрь базы, чем лезть туда сразу наобум.

Перфундар сам такими делами не грузился, видимо, полностью доверяя мне. Правда, небольшую свиту с собой все же взял, что и хорошо, для солидности. Тут был и капитан Сундар, и Тимпул, а также другие уцелевшие сановники. Портал я в этот раз открыл прямо в тронной зале, благо потолки позволяли. И мы вышли из него в полусотне метров перед расщелиной. К счастью, тут так и было все по-прежнему тихо и спокойно.

– Следуйте за мной, Ваше Величество! – сказал я, поскольку что-то все равно надо было сказать, и повел короля той дорогой, которой он сам ходил гораздо чаще меня в прошлом.

Без единого слова мы миновали и первую, и вторую двери. Эмоции пробудились, когда мы приблизились к третьей, выломанной моим каменным шаром.

– Вот это да! – сказал Перфундар, обозрев пролом, – что тут было? Землетрясение?

– Экстренные меры по пробиванию прохода внутрь, Ваше Величество! – туманно ответил я, но потом все же решил разъяснить, видя, что король тему просто так не оставит, – обычный таран не давал никаких результатов, поскольку нечисть подперла дверь изнутри огромными камнями. Пришлось мне скастовать огромный каменный шар, а король орков со своими приближенными разогнал его по туннелю.

– Будет мне урок на будущее, создавая оборонительные укрепления, не оставлять перед воротами и дверьми длинных прямых туннелей, да еще и с наклоном вниз! Заставь я в свое

время архитектора запланировать тут несколько резких поворотов, и этот метод бы не сработал!

Я так понял, что Перфундар все еще радел за базу, как за свою, и сказанное вовсе не означало, что он досадует, что пробить вход к нечисти оказалось так легко. Поэтому комментировать его слова не стал.

Снова в тишине преодолели туннели, и тут уже стали натыкаться на воинов армии двух королей. По их неспешным движениям было понятно, что боевые действия уже закончились, и вполне успешно. Несколько вопросов, и я привел своих сопровождающих к временной резиденции Глендаина III и Вахтигана Урлана.

Естественно, что устроились они в бывшей тронной зале самого Перфундара, которая сейчас была так разорена, что никак не напоминала себя до захвата базы нечистью. Но я так понял, что короли обладают чуйкой на достойные их статуса места, вот и сообразили, чем это место было.

По тому, как поспешно нас пропустили, я понял, что мои акции в объединенной армии достаточно высоки. А едва зашел в зал, сразу мелькнули три оповещения кряду. И что так много, прямо-таки любопытно! Но, посмотрю чуть попозже, а пока надо соблюсти все необходимые ритуалы.

– Ваши Величества, имею честь представить вам короля Перфундара! – торжественно объявил я, и тут же отвалил в сторону. Пусть короли беседуют, а мне надо глянуть, что там за оповещения?

Вы выполнили свое обещание королям Глендаину III и Вахтигану Урлану, оказав помощь в освобождении бывшей базы короля Перфундара от захватившей ее нечисти! Награда: 5500 опыта, 2500 золотых, плюс пять к репутации в отношениях с королями и их дворами.

Вы выполнили свое обещание королю Перфундару найти пришедшие в параллельный мир войска гномов и орков, рассказать им про особенности ведения военных действий с нечистью, и организовать встречу с Перфундаром! Награда: 11000 опыта, 4500 золотых, плюс пять к репутации в отношениях с Перфундаром и его двором.

А третье оповещение было о том, что я получил очередной, третий за сегодня уровень. Да, что-то сегодня темпы прокачки снизились. Надо будет взять свое в ближайшие недели, поскорее закончив третий этап. Заодно смогу не только удовлетворить свое любопытство по поводу условий четвертого этапа, но и

достаточно прокачаюсь, чтобы рискнуть полезть в данж, в котором можно получить достижение по снижению или, дай бог, полному снятию, зависимости от проклятия Ликвола!

Удовлетворив свое любопытство по поводу большого количества оповещений, стал вслушиваться в степенный, полный королевского достоинства разговор высокопоставленных особ.

Вот король-орк с недовольным видом интересуется количеством орков в подданстве у короля Перфундара, но морщины на его лице разглаживаются, когда он слышит ответ Перфундара, который развернуто, на пять минут излагает историю гибели самых отважных героев-орков, которые служили под его знаменами.

Небось, неприятно было Вахтигану осознавать, что орки, каковы бы ни были обстоятельства, служат, или служили под началом короля-гнома, но рассказ Перфундара, с подлинным энтузиазмом и неподдельным сожалением об их гибели, воспевшего их героическую кончину, завоевал симпатии короля-орка.

Снова отвлекся на свои размышления. Итак, есть очень привлекательный объект для атаки, который можно предложить огромной армии гномов и орков. Желательно выдурить под это дело квест, очень желательно. Но и в целом, я обнаружил по предыдущему опыту, что мне очень выгодно повышать свои уровни в компании с намного более прокачанными воинами. Риска намного меньше, чем в одиночку, потому что нечисть атакует, прежде всего, самых высокоуровневых воинов, видя именно в них главную угрозу для себя.

Я прямо как невидимка на поле боя, ко мне интерес появляется только тогда, когда рядом со мной нет прокачанных воинов, или я сам не наношу серьезный удар, заставляющий мной заинтересоваться. А лут-то какой волшебный! Можно лупить почти на автомате сотни зомби за достаточно недорогой лут, и копаться брезгливо в их кишках, а можно, как сегодня, биться за уники и легенды, срезая элиту – демонов.

Конечно, у меня не было иллюзий, что и от одиночной охоты надо отказываться, крупные битвы не каждый же день будут происходить, но для разнообразия, чтобы развеяться и хорошо заработать – самое то. Плюс не стоит забывать и о том, что массовое уничтожение нечисти в крупных битвах – самый лучший путь к увеличению безопасности и моей лично, и моих компаньонов в параллельном мире.

Итак, подытожу, пока короли травят друг другу байки про былые битвы и расхваливают своих витязей. Самые главные вопросы – удалось ли мне вывести пленников чисто, и не станет

ли подземная кальдера огромной засадой, если я приведу туда армию гномов и орков?

Надо быть честным самому с собой, не факт, что побег будет воспринят как самостоятельный акт со стороны узников, как мне хотелось. А значит, может нечисть опасаться и внешнего вторжения, или даже организовать для нас ловушку по типу Брандара. Пришлось мне изрядно наследить – в первую очередь, применить мою каменную магию, оставившую серьезные разрушения, которые, как будет очевидно каждому, нанесены не узниками изнутри для организации побега, а снаружи. Вряд ли и все черти, прыгнувшие за нами в портал, и оказавшиеся в лагере армии двух королей, сложили там голову. Сами они черные, что в ночное время самое то, телепорт у них с быстрым откатом, так что часть могла прорваться за пределы лагеря и побежать докладывать, что сбежавшие узники почему-то открыли портал прямо в центр огромной армии. Да и уцелеть могли именно те черти, что видели меня как организатора побега – в прекрасном снаряжении, с кучей оружия, то есть, в обличье явно не узника из местной тюрьмы.

Значит, высока вероятность, что в городе, устроенном в кальдере, сейчас усиливают боеготовность, а может, требуют подкреплений или даже предлагают организовать новую ловушку, как в Брандаре. Не хочется стать тем, кто заведет армию новых союзников в нее, уничтожив десятки тысяч воинов. Тем более, тут сплошные НПС, а они не воскресают, в отличие от воинов альянса восьми кланов.

Обсасывал я эту идею и так, и сяк, пытаясь придумать, как обезопасить армию двух королей при вторжении в кальдеру, и, наконец, пазл сложился. Я понял, как это сделать.

Невольно встрепыхнулся и радостно улыбнулся во всю ширь физиологических возможностей гномьей конституции, обратив на себя внимание всех трех королей, у которых в разговоре как раз случайно образовалась пауза. Перфундар не преминул обратить на меня свое внимание:

– И что скажешь, Трой?

Вот блин! А если они обсуждали какую-то идею по ведению военных действий, и теперь им интересно услышать мое мнение по этому поводу? Этак и репутацию просядет, если сейчас брякнуть что-либо невпопад. Осталось пойти ва-банк, приковать внимание всех трех к новой идее, которая им заведомо покажется интересней любой другой прежней:

– Ваши Величества! У меня есть план, который может Вас заинтересовать! Цель плана – захватить скрытую базу нечисти с огромным населением и пленниками, и нанести армии ада

огромный ущерб!

Замер, давая возможность системе наделить меня квестом, так как вряд ли такая идея королям покажется неинтересной. Секунда, две, пять секунд прошло, и ничего! Гадство! Ну ладно, может попозже дадут.

– Если Вам интересно, я проведу дополнительные изыскания и завтра в 11.30 смогу представить вам все подробности!

Глава 23
Монстр на воле

Иовилла, параллельный мир

Один день из жизни Иовиллы после потрясших весь клан событий с драконом заняла подготовка к похоронам любимой дочери и других принесенных в жертву соклановцев, еще один – сами похороны, а чем она была занята на третий день, из головы у кланлидера бесследно исчезло. И никакого желания выяснять Иовилла, впавшая в дремуче-черную апатию, и не имела. Может, она тогда весь день бродила по пещерам, пугая патрульных, а может, пролежала на надгробии своей дочери.

Из полного ступора на четвертый день ее вывело только появление ее заместителя, Анрора, с неожиданной вестью, что дракон уже прокопал выход из туннеля, и теперь сидит прямо у него, на виду, демаскируя выход на поверхность. А это уже была серьезная угроза безопасности клана, на которую кланлидер волей-неволей должна была срочно реагировать.

Отправившись за Анрором, Иовилла тут же остановилась, вспомнив, что, если идти внутренними туннелями, неизбежно придется проходить мимо призрака погибшей дочери. К такому испытанию она была еще не готова, поэтому скомандовала Анрору вернуться к месту жертвоприношения подземной дорогой, а сама вышла наружу, и переместилась к хребту, на котором была устроена западня для дракона, телепортами.

Добравшись до места, Иовилла обнаружила, что донесение заместителя верно. Заваленный совсем недавно туннель разрыт в рекордно короткий срок, а дракон, который, казалось, стал за эти дни еще больше, сидит на каменистом козырьке перед ним, обратив взгляд на восходящее солнце. Впрочем, когда Иовилла подошла поближе, он встрепенулся и перевел взгляд на нее.

– Иди за мной! – приказала кландидер, проходя мимо него, и продолжила движение внутрь пещеры, оказавшись к грозному монстру спиной. Как и три дня назад, ей было абсолютно все равно, бросится ли дракон на нее и проглотит, или будет подчиняться. Он подчинился.

Даже немного разочарованная этим Иовилла тихонько вздохнула, и сдалась. Время скорби и апатии ушло, пришло время использовать дракона для той цели, из-за которой и появилась сама идея его подчинить. Сделать клан «Бесшумная смерть» успешным и процветающим. Иначе… смерть ее прекрасной дочери и еще десяти членов клана была абсолютно

бессмысленной. А этого Иовилла бы не перенесла. Это было бы уже слишком!

Анрор, благоразумно поджидающий ее возвращения в том же узком туннеле, в котором и прошла ужасающая церемония в полном соответствии с волей свитка некроманта, из него не высовывался. Иовилла прекрасно знала, что ее заместителя мало что могло испугать в этой жизни, но без необходимости он на рожон не лез. С учетом специфики работы клана, критерием успешности каждого его члена была эффективность, а не безрассудство. Дракон был очень опасен, Иовиллу он и терпел, и подчинялся ей. А вот что будет, если к нему приблизится кто-то еще?

– Все же придется проверить, Анрор! – обратилась к нему Иовилла, – мы должны знать, как Великий король смерти относится к членам клана. Я сейчас прикажу дракону не трогать тебя, а ты подходи осторожно, и посмотрим на его реакцию. Будь готов, если что, тут же запрыгнуть обратно в туннель!

Анрор неспешно двинулся к дракону, а Иовилла, повернувшись к нему, строгим голосом приказала:

– Великий король смерти, это Анрор, мой заместитель! Если меня нет рядом, слушайся его и подчиняйся ему!

Дракон неожиданно махнул огромной головой, словно бы кивая, и обнадеженный Анрор ускорил шаг. Никакой агрессии дракон по мере его приближения так и не проявил. Иовилла окончательно убедилась, что он понимает ее и безукоризненно подчиняется приказам.

– Анрор, приведи всех до последнего человека сюда, будем знакомить дракона с членами нашего клана. Сразу после этого расходиться не будем, устроим общее собрание и разработаем стратегию, как Великий король смерти может сделать наш клан могучим!

– Я уже думал над этим, кланлидер! – ответил Анрар, удаляясь по коридору.

– Значит, будешь выступать первым! – крикнула вдогонку ему кланлидер, тихонько прошептав после этого уже для себя, – потому что у меня ни одной мысли по этому поводу не имеется.

Впрочем, она все же честно постаралась встряхнуться, потому что кланлидер, у которого нет полезных идей, не то что не нужен клану, а попросту опасен для него. На смекалку Иовилла раньше никогда не жаловалась, хотя и сильно сожалела теперь об этом, поскольку именно ей пришла в голову идея использовать для подчинения дракона тот злополучный свиток.

Впрочем, кланлидер попыталась вернуть себе подорванную уверенность в собственных способностях, рассудив, что оказаться

в какой-либо более страшной ситуации, чем в той, что случилась три дня назад, она уже никогда не сможет.

Да и в целом, даже если ее амбициозные планы сорвутся, и Иовилла погибнет вместе с оставшимися членами клана, это уже не важно. Ни себя, ни других членов клана она не любила так сильно, как свою погибшую Лоллиан. Так что в сторону нужно отбросить не только апатию, но и всякие опасения, что она может своими действиями привести клан к очередной катастрофе, наподобие недавно произошедшей.

Ведь не было же ничего подобного произошедшему все те полтора десятка лет, которые она руководила кланом. Верно? Даже во время повергнувшего в прах прежний мир вторжения нечисти, она смогла спасти практически весь клан, вовремя передислоцировав его на сокрытую в толще камня тренировочную базу. А ведь могла повести в бой против армий нечисти вместе с регулярными войсками одного из королевств, как сделали многие из ее конкурентов. Ну и где они сейчас? Превращены в зомби или обращены дьяволами в рабство!

Отбросив в сторону сомнения, Иовилла принялась размышлять, как же именно такой мощный монстр может помочь ее клану обрести величие. И добросовестно занималась этим, пока Анрар не выполнил ее поручение, приведя практически весь клан к дракону.

Процедура представления членов клана монстру сильно не затянулась, не таким уж большим он был. Ассасины никогда не делали акцент на количестве, их миссии приносили успех лишь при высоком профессионализме исполнителей.

Более того, иногда выполнить миссию можно было только небольшим числом исполнителей, и никак иначе. Отправь на заказное убийство три десятка солдат, и неизбежно кто-нибудь их заметит на пути к месту исполнения заказа, и поползут слухи о таинственных незнакомцах, появившихся внезапно в окрестностях. Причем особенностью любых слухов является их загадочная способность невероятно быстро распространяться. Складывалось впечатление, что даже если ты будешь скакать вовсю на самой быстрой лошади, то и тогда слухи опередят тебя. Ну, а если поползут слухи, о многочисленных незнакомцах рядом с дворцом того или иного феодала, который должен стать мишенью убийства, то не приходится удивляться, что он на всякий случай удвоит и охрану, и бдительность. И три десятка человек ничего не смогут добиться против нескольких сотен, утратив элемент внезапности.

Другое дело, если на миссию отправится общительная и улыбчивая молодая парочка в симпатичной белой карете со

слугой на облучке. Никому они не нужны, никому они не интересны. Представить, что однажды глухой ночью они переоденутся в черные одежды, и как птицы взлетят на крепостную стену, прокрадутся мимо беспечной охраны и вонзят свои кинжалы в грудь безмятежно спящего барона, никто и не в состоянии.

Но теперь, с появлением такого страшного оружия, как собственный дракон, клан ассасинов должен будет отказаться от прежних обычаев. Иовилла внезапно поняла, что именно численность теперь будет иметь значение. А дальше она вспомнила о том, что рассказал ей Трой о драконе, и мысли заскакали внезапно одна за другой. Рисуя прямо перед ее воображением деталь за деталью амбициозный, рискованный, но … вполне осуществимый план. А риск – что же, напугать оправданным риском ассасина просто невозможно!

Так что, когда члены клана собрались на совещание, Анрар, собирающийся по поручению Иовиллы выступить первым со своими соображениями, был немало удивлен тем, что кланлидер вышла вперед с собственной речью. Но заслушался, был покорен дерзостью плана и его масштабами, и безоговорочно его поддержал, отказавшись от собственных предложений.

Сразу после собрания Иовилла подошла к нему и жестом подозвала стоящего неподалеку Ставира. Тот тут же подбежал, преданно смотря в глаза.

– Анрар, ты остаешься за главного. Что делать, знаешь не хуже меня. Ну а ты, Ставир, просил для себя рискованное поручение, верно? Ты его получишь. Собирайся, через полчаса мы с тобой вылетаем на драконе!

Иовилла прекрасно помнила про «проклятие верховного дьявола», и не хотела проверять, можно ли при его помощи убить не просто грифона с наездником, а дракона с наездниками. Поэтому задуманное ею предприятие надо было реализовать поблизости.

Ее собственные сборы заняли немного времени. Главным образом, кланлидер подобрала побольше артефактов на скрытность. Подобрала их и для Ставира, передав тому, когда он вернулся со своими вещами.

Хребет дракона позволил бы усадить и четверых. Но, чтобы избежать риска выпасть, Иовилла со своим подчинённым быстро соорудили примитивную упряжь, за которую можно держаться во время резких виражей. Сверху на костлявый хребет накинули войлочное одеяло, чтобы сидеть было удобнее. Когда все приготовления были завершены, Иовилла дала необходимый приказ. Дракон пошел по туннелю к выходу, неся их на своей

спине.

Выйдя из пещеры, дракон расправил крылья, оттолкнулся от земли и взмыл в воздух. И здесь начались первые проблемы. Оказалось, что усидеть на спине костлявой ящерицы – та еще задачка. Позвонки ходили ходуном, постоянно смещаясь друг относительно друга. Иовилла со Ставиром все время подскакивали, соскальзывая в сторону и были вынуждены отчаянно цепляться за упряжь, чтобы не упасть вниз. Войлочное одеяло улетело практически сразу. Его явно нужно было закрепить. И это все притом, что дракон в данный момент летел очень спокойно и плавно, и никаких виражей не делал.

Иовилла аж зажмурилась, когда представила, что случится, если он начнет пикировать вниз или резко захочет подняться повыше. Подчинить себе страшной ценой самое могущественное из существ, попавшееся на ее пути, и погибнуть, тупо упав с него при первом полете – в номинации «самая нелепая смерть» – это, однозначно, несомненный победитель. Эти мысли, пронесшиеся у нее в голове во время очередного кульбита на спине «небесного коня», заставили кланлидера взбодриться и сконцентрироваться. Ничто так не разгоняет кровь, как ощущение близкой и совсем непочетной для ассасина смерти.

Она начала искать относительно малоподвижные места на драконьей спине, одновременно пытаясь приспособиться к ритму движений монстра. То же самое приказала делать Ставиру. Получалось не очень, сказывалось давнее отсутствие опыта верховой езды. В период после вторжения демонов члены клана для передвижения использовали только грифонов, да и то очень редко.

Постепенно все же наездникам удалось найти относительно устойчивое положение на спине дракона. Они все еще подскакивали, но, по крайней мере, перестали соскальзывать каждую минуту.

– Возможно, придется сопровождать дракона на грифонах, – хмуро подумала Иовилла, – приспособиться к такому стилю передвижения будет проблематично. Скорость у грифонов, конечно, будет не та, но это лучше, чем упасть или отбить себе все внутренности при этих нелепых прыжках.

Кланлидер направляла дракона к небольшому городку в двадцати километрах от базы. Ассасины разведали это место довольно давно и постоянно наблюдали за передвижением противника в этом районе. В городке постоянно находилось довольно приличное количество бесов и зомби, периодически появлялись отряды чертей. При этом самых сильных воинов, вроде демонов и дьяволов, не было замечено ни разу. Это

идеально соответствовало плану Иовиллы.

Предводитель клана хорошо помнила о способностях дракона, о которых ей рассказал Трой. Умение дракона поднимать сраженных врагов в виде скелетов и личей натолкнуло Иовиллу на мысль о том, как быстро и эффективно сколотить армию нежити, способную стать впечатляющей по мощи силой в этом мире.

В пределах видимости появился городок, к которому они направлялись. Иовилла приказала дракону облететь его по кругу, чтобы лишний раз разведать обстановку и убедиться, что все в порядке.

Все было, как и раньше. На центральной площади и в нескольких проулках были видны скопления зомби, в общей сложности сотни три-четыре. Бесов видно не было, но Иовилла знала, в каких зданиях они обычно ошиваются и первым делом направила дракона именно туда. Недалеко от нужного места приказала дракону спуститься и со Ставиром сошла на землю.

Ноги в первый момент отказались идти и кланлидер едва не упала. Ставир был не в лучшем состоянии. Едва держал равновесие и передвигался странными скачками.

– Грифоны! Впредь только грифоны, хоть и жаль! – вновь подумала Иовилла.

Немного размявшись и восстановив способность ходить, Иовилла объяснила дракону задачу. Ему нужно атаковать нечисть, засевшую в городке. Начать с бесов, постараться их уничтожить максимально быстро. Это было важно, поскольку бесы могли кидать огненные шары, атакуя с приличного расстояния, и кланлидер опасалась, что она сама или Ставир может пострадать от них, если глазастая и пронырливая нечисть обнаружит их поблизости. А быть поблизости им просто необходимо, чтобы координировать действия дракона.

У зомби была намного менее опасная репутация в плане обнаружения прячущихся врагов, поэтому после уничтожения бесов дракон должен был взяться за них, но кланлидер строго приказала ему уничтожить только половину зомби. Как только половина будет уничтожена, дракону надлежало сразу прекратить атаку, лечь и не реагировать на нападение оставшихся. В этой части приказа на морде дракона появилось некоторое недоумение. Как он смог его выразить, не имея мимики, Иовилла не знала, но она явственно почувствовала сомнения подопечного монстра. Словно услышала от него – что значит, уничтожить половину, когда точного количества они не знают?

Мгновение подумав, Иовилла сказала дракону, что во время боя будет наблюдать за количеством уничтоженных врагов и даст

ему команду, когда надо остановиться. Как она это сделает, кланлидер пока не знала, но такой вариант действий у дракона никакой вопросительной реакции не вызвал. Появилась надежда, а что, если подчиненный монстр сможет чувствовать и слышать мысли хозяйки на расстоянии? Кланлидер решила, что надо будет обязательно выбрать время и тщательно изучить его возможности.

Дракон выслушал приказ Иовиллы, развернулся и, поднявшись метров на десять, полетел к домам, где обычно любили собираться бесы.

Глава 24
Шок и трепет

Провожая взглядом прирученного монстра, Иовилла в очередной раз поймала себя на том, что испытывает невольный трепет и восхищение перед силой и интеллектом этого создания.

– Давай-ка найдем место с хорошим обзором и возможностью скрытно переместиться в случае необходимости, – сказала она, поворачиваясь к Ставиру.

Подходящий пригорок нашелся в паре десятков метров. С него открывался отличный вид на добрую половину городка и окрестности, при этом густые кусты скрывали диверсантов от посторонних взглядов.

Дракон уже начал атаку. Бесы тут же, едва увидев дракона, и оценив мощь противника, попрятались по домам. Игнорируя находившихся на улице немногочисленных зомби, монстр начал охоту именно на бесов, как ему и было приказано. Действовал он весьма необычно и эффективно. Сначала на бреющем полете мощными лапами раздирал и сносил крышу с выбранного для атаки дома, потом сжигал пламенем всех, кто прятался внутри. Бесы поначалу вообще ничего не могли сделать, бестолково мечась по этажам, и пытаясь спастись от пламени, но через какое-то время бесы из тех домов, до которых дракон еще не добрался, сообразили, что при прежней тактике погибнут все. Поэтому они стали действовать более согласованно, перемещаясь на улицу и атакуя дракона огненными шарами, пока он разрушал очередной дом. Правда, к тому моменту, как они наконец смогли организоваться, их стало намного меньше, а дракон особенно от их огненных шаров не страдал.

Иовилла внимательно следила за развитием боя. Ставиру же она приказала наблюдать за окрестностями на предмет появления нежелательных гостей. В особенности – чертей.

Дракон поначалу тактики не менял. Не обращая внимания на атаки бесов, он методично разрушил все дома в этой части городка и уничтожил тех, кто был в них. И только после этого спустился на улицы города, и начал расправляться с бесами, успевшими выскочить на улицы, делая это с невероятной скоростью и эффективностью. Их атак он, по-прежнему, почти не замечал.

С бесами было практически покончено, когда к схватке, наконец, смогли добрести зомби, привлеченные шумом сражения. Иовилла знала, что основная их часть появится позже, потому что

их место концентрации было на другом конце города. Их прибывало все больше и больше. Когда дракон уничтожил более сотни зомби, Иовилла мысленно приказала ему прекратить атаку. Дракон мгновенно повиновался. Кланидер возликовала, поняв, что телепатия годится для управления монстром! По крайней мере, на короткой дистанции точно.

Зрелище было сюрреалистичным. Только что на улице с невероятной скоростью и мощью громило все вокруг костлявое чудище и вдруг, ни с того, ни с сего, оно замерло и тихонько легло, положив морду на лапы и прикрыв глаза. Прямо как щеночек – большой костлявый щеночек.

После секундной паузы все оставшиеся зомби начали яростно атаковать лежащего дракона. Зомби, как оказалось, уцелело еще довольно много. При предварительной разведке города кланлидер со Ставиром заметили далеко не всех. Из переулков подходили все новые отряды. Вокруг дракона образовалось целое столпотворение. Иовилла, оставив Ставира наблюдать, незамеченной подобралась поближе к месту схватки, обосновавшись на чердаке самого высокого дома из уцелевших после набега монстра. Большого труда это не составило. Зомби, увлеченные атаками на дракона, особо не обращали на нее внимания. Проблемой стало выбрать место достаточно близко к дракону и не слишком впритык к образовавшейся свалке из зомби.

Целью Иовиллы было рассмотреть, сколько ХП осталось у дракона. Заняв новую позицию и присмотревшись, она обнаружила, что к этому моменту зомби и бесы снесли лишь около 15 процентов очков жизни дракона.

Мысленно выругавшись, Иовилла приготовилась к длительному ожиданию. Удивляться было особо нечему, дракон слишком силен по сравнению с бесами и зомби.

– Надо в следующий раз все же оставить часть бесов, чтобы они могли атаковать дракона огненными шарами одновременно с атаками зомби. Возможно, тогда хитпойнты будут сноситься быстрее, – мысленно отметила для себя кланлидер. Степень ее безопасности, конечно, важна, но с каждой минутой продолжающейся схватки растет риск обнаружения и прибытия подкреплений.

Зомби с присущей нежити неутомимостью продолжали снова и снова атаковать дракона. Тот не шевелился и казался спящим. Линия очков жизни монстра хоть и очень медленно, но постепенно переходила из зеленой зоны в желтую. Когда спустя минут двадцать зомби удалось снести дракону более 40 процентов ХП, случилось то, чего так опасалась Иовилла. Ставир,

оставшийся на пригорке в поле ее зрения, подал ей сигнал о появлении чертей. Выругавшись, Иовилла условленным жестом приказала ему перебираться к ней.

– Я видел шестерых чертей, госпожа, – доложил Ставир, – они появились со стороны городской площади, потом переместились на окраину, понаблюдали несколько секунд за схваткой и исчезли.

– Плохо! Как же все это не вовремя! Можем не успеть! – бормотала Иовилла, лихорадочно продумывая возможные сценарии.

Подумав с минуту, она повернулась к своему спутнику:

– Бери свитки порталов, отходи на тот конец улицы и жди. Дракон скоро поднимет скелетов из всей нечисти, которую успел здесь положить. Твоя задача – быстро и скрытно переместить их порталами на базу в главный зал, передать начальнику охраны, и вернуться ко мне.

Ставир коротко кивнул и направился на свою позицию. А кланлидер переместилась обратно поближе к изображавшему бездыханное тело дракону. Как только от ХП дракона осталась половина, он встрепенулся, издал рык и на месте всех павших ранее зомби и бесов начали вставать скелеты. Часть из них сразу вступили в схватку с зомби, оттягивая на себя их внимание от нового хозяина.

– Прикажи скелетам следовать за Ставиром и оставаться там, куда он их доставит, никого не атакуя, – приказала Иовилла дракону. Тот повиновался, скелеты прекратили атаковать зомби и дружно потянулись в тот конец улицы, где должен был ждать Ставир.

– Убей оставшихся зомби! – отдала Иовилла дракону новый приказ, и рептилия моментально превратилась в смертоносное, извергающее пламя чудовище.

Горго, параллельный мир

Дьявол Горго инспектировал вверенные ему территории, когда предводитель разведывательного отряда чертей доложил о столкновении зомби с драконом в одном из форпостов неподалеку. Рассказ звучал странно и совершенно неправдоподобно. Горго скептически скривился, выслушав донесение. И тут же устроил разнос подчиненному:

– Дракон лежал и не реагировал на атаки зомби?! Что за чушь! Твои разведчики явно что-то напутали. Это, видимо, какое-то другое существо. Несколько сотен зомби – не препятствие для настоящего дракона. Он бы снес их, не моргнув глазом. И уж точно не лежал бы обессиленный из-за атаки каких-то зомби!

Отругав предводителя, он потребовал привести к нему разведчиков, которым приказал лично и максимально подробно рассказать все, что они видели. Их рассказ еще больше убедил дьявола, что речь явно не о драконе:

– Да, явно напутали! Спасовать перед несколькими сотнями зомби, лежа беззащитно под их ударами – это совсем не вяжется с мощью, что может продемонстрировать дракон.

И у Горго были основания так говорить. Один из его прадедов был участником похода на данж красного дракона в Глинистых холмах. Собственно говоря, нужно было бы сказать иначе – он был ЕДИНСТВЕННЫМ участником того похода, который выжил, и вернулся домой. Дракона так больше никто и не осмелился потревожить. А дед рассказывал, что до конца жизни прадед страшно кричал по ночам.

– Были ли другие нападавшие? – задал разведчикам вопрос дьявол.

– Никого замечено не было, господин! – уверенно ответили черти, – Никаких следов. Среди павших были только наши солдаты.

– Ладно, посмотрим на вашего «дракона», – мрачно проговорил Горго, глядя на разведчиков так, что те испуганно втянули головы в плечи, – если что напутали, пеняйте на себя!

– Собрать боевой отряд! Выслать разведку! Выступаем через десять минут! – отдал Горго приказ военачальнику.

На самом деле, дьявол был даже рад. Горго уже три дня маялся без дела и страшно скучал. После захватывающей битвы при Брандаре и великолепной победы над врагом, показавшей всем славу и мощь дьяволов, его отправили патрулировать территорию, на которой, как назло, ничего не происходило. В отличие от территорий других дьяволов, повально жаловавшихся на «летучие отряды» партизан в своих владениях. Так что новость о якобы появившемся «драконе» вызвала у Горго энтузиазм и предвкушение хоть какого-то развлечения. Скорее всего, там была виверна, не более того. Тоже чрезвычайно редкий монстр, и заслуживающий, вне всякого сомнения, его внимания. Ну, а что касается продемонстрированного им недовольства подчиненными, так то был привычный ритуал – хороший руководитель должен вызывать страх и уважение.

– Хоть бы зомби не успели прибить «зверушку» до моего прибытия, – подумал Горго, – может, даже получится пленить виверну и отправить Верховному в подношение. Если она такого размера, что похожа на дракона, то повелителю точно понравится такой подарок, и это улучшит мои шансы на более высокую позицию в иерархии, – начал мечтать дьявол, выйдя из крепости и

возглавив малый боевой отряд, включавший сотню чертей и полсотни демонов. Он тащил с собой несколько рыбацких сетей, найденных по приказу дьявола в поспешно обысканных домах.

Большее число войск Горго решил не брать. Дьявол и сам не признавался себе в этом, но он был скуповат, и не хотел тратить второй портал на перемещение дополнительных войск. Уже набранный отряд – это максимум, что влезет в один портал. На виверну – хватит с лихвой.

Иовилла и дракон, параллельный мир

«Зверушка» тем временем практически разобралась с большей частью зомби.

Пока шла схватка, к нападавшим подтянулись дополнительные силы. Отряд из сотни зомби и такого же количества бесов появился буквально через пару минут после того, как дракон возобновил нападение. Они появились с той стороны, куда ушли черти, которых видел ранее Ставир.

– Видимо, этот отряд сидел в одной из деревенек неподалеку, и прибыл на шум битвы, – сделала вывод кланлидер, – слишком мало времени прошло с момента появления чертей, чтобы они вернулись с серьезными силами. Уж что-что, а как медленно работает бюрократия при принятии важных решений, даже в условиях войны, Иовилла прекрасно знала. Таким знаниям ассасинов обучали наряду с боевыми искусствами.

Но эти мысли нисколько ее не успокоили. Иовилла начинала заметно нервничать. Операция занимала гораздо больше времени, чем она планировала изначально. Дракон был слишком силен, слишком медленно терял жизни. Казалось бы, этот факт должен был ее сильно порадовать, но сейчас он грозил провалить все дело. До самой важной стадии схватки было еще далеко, а серьезное подкрепление могло прибыть к противнику с минуты на минуту.

– До чего же дохлые эти зомби! – с досадой подумала Иовилла и тут же поймала себя на том, как быстро изменилось ее восприятие противника под влиянием новых возможностей. Еще недавно любые войска вторжения, начиная с зомби и бесов, не говоря уже о более сильных чертях и демонах, представляли для нее и ее соклановцев серьезнейшую угрозу. А сейчас она сидит и сетует на их слабость! Да, действительно, все познается в сравнении, – подумала Иовилла, не переставая напряженно следить за событиями через окно чердака.

Тревогу кланлидера за исход дела усиливало еще и понимание того, как много стоит на кону. В случае неудачи существовал риск потерять не только дракона, но и весь клан, так

как возвращение на базу в ситуации активного преследования больших сил противника могло раскрыть нечисти место их дислокации. Дракон уж очень крупная мишень, его сложно переместить куда-то быстро и скрытно. И облаков, как назло, сегодня на небе нет. Хотя этот вопрос все же можно решить. В крайнем случае, нужно будет взять дракона, и отвлечь преследователей от Стравира, который будет забирать на базу личей.

В дальнем конце улицы Иовилла заметила отблеск. Ставир все еще порталами переправлял скелетов на базу. Они подчинялись без проблем, поэтому дела там, похоже, шли достаточно быстро, и скоро переброска первой части войск должна была завершиться. Но это лишь скелеты! Основной приз был впереди, если только получится его добыть. Нужно снизить дракону хитпойнты до 25 процентов, чтобы он мог обратить убитую нечисть в личей – один из самых продвинутых видов нежити, который честно заслужил свою репутацию крайне неприятного противника. Но проблема была в том, что, потеряв три четверти жизней, чтобы породить личей, дракон станет чрезмерно уязвим, и, если появится действительно сильный отряд противника, может быть им с легкостью убит.

Иовилла приказала дракону бить только зомби, бесов не трогать. А потом, видя, что хитпойнты убывают слишком медленно, а нечисти набито достаточно для создания нескольких сотен личей, она снова приказала дракону остановиться и лечь неподвижно. Монстр тут же повиновался и начал терпеливо пережидать атаки. Он, похоже, уже прекрасно понял план хозяйки и спокойно реализовывал его. Или просто безразлично и беспрекословно выполнял все ее команды, что тоже Иовиллу полностью устраивало.

Зомби теперь нападали совместно с бесами. Кланлидер удовлетворенно отметила, что ХП дракона сносится немного быстрее. И тем не менее, это все равно было медленно. Минута тянулась за минутой бесконечно долго. Казалось, время замедлилось. С каждым мгновением напряжение Иовиллы нарастало. Она буквально чувствовала приближение опасности. Все ее инстинкты ассасина кричали о том, что враг близко, и они могут не успеть.

Внезапно рядом раздался голос Ставира:

– Скелеты переправлены на базу, госпожа!

Иовилла едва не подпрыгнула на месте от неожиданности. Она была так напряжена последние минуты, и так сосредоточенно следила за драконом, что не заметила приближения своего напарника. Это было непозволительной

оплошностью для ассасина с ее опытом. Но было и комплиментом для ее подчиненного. Да, какой прекрасный муж получился бы для дочки! Но сейчас совсем не время для сантиментов!

– Черт подери! Соберись! – мысленно рявкнула она себе, надеясь, что Ставир не заметил, что застал ее врасплох.

– Молодец! Поднимись на тот холм справа, – указала она ему, – и следи за окрестностями. Увидишь кого-либо, сразу дай мне знать. Чувствую, что «гости» на пороге!

Ставир молча кивнул и, пригибаясь, побежал на выбранную кланлидером точку. Он был максимально сосредоточен и внимателен. Об интуиции и чувстве опасности Иовиллы в клане ходили легенды, он ни минуты не сомневался, что враг действительно близко.

Схватка на улице тем временем шла своим чередом. Зомби и бесы увлеченно атаковали лежащего дракона, линия ХП постепенно смещалась из желтой зоны в красную, но все же слишком медленно.

Все изменилось внезапно. Сначала Иовилла услышала сигнал тревоги от Ставира, буквально в ту же секунду земля вокруг дракона вздыбилась и из-под нее выскочило около десятка демонов, нанесших дракону удары и сразу исчезнувших, вдобавок на улочку со всех сторон начали группами по несколько штук телепортироваться черти, тоже атаковать дракона, и тут же исчезать. Линия ХП костлявой нежити буквально на глазах стала проседать.

Иовилла быстро приказала дракону атаковать в полную силу всех подряд. Монстр возобновил свою разрушительную пляску. В то же время были и очевидные проблемы. Дракон успешно справлялся с зомби и бесами. Их количество сокращалось быстрыми темпами. Но вот с чертями и демонами было сложнее. Демоны появлялись и атаковали очень неожиданно, каждый раз в разных местах и сразу прятались под землю. Дракон просто не успевал нанести им урон. Черти же постоянно телепортировались и тоже были сложными мишенями. Они все-таки понесли некоторые потери, поскольку дракон начал «работать по площадям», заливая своим пламенем буквально все вокруг, но и ущерб при этом от чертей нес немалый.

Вдруг Иовиллу буквально парализовало осознание того, какую ошибку она совершила. Она отослала скелетов! Зачем она отослала скелетов?! Кланлидер поняла, что за червячок беспокойства грыз ее все время с момента, как она отдала Ставиру этот приказ. Она-то думала, что беспокоится за него и исход дела, но на самом деле просто интуиция говорила ей, где ошибка, а она не захотела прислушаться.

Ведь Трой же в своем рассказе упоминал, что дракон может восстановить свои жизни, пожертвовав частью нежити, которую поднял. Почему она не подумала сразу?!

Сейчас дракон поднимет личей, да. Но врагов слишком много, и они сильны. У дракона останется мало очков жизни, а каждая атака демонов сокращает их существенно. Получается идиотская ситуация: для победы нужны личи, без них не справиться; но пока они будут уничтожать демонов и чертей, те добьют дракона; получается дракону, едва подняв личей, придется значительной их частью сразу и пожертвовать, чтобы восстановиться. Если бы были скелеты, он спокойно использовал бы для этой цели их, а элитные войска удалось бы сохранить.

– Я допустила ошибку! Не проработала все сценарии операции! Позволила пережитому потрясению влиять на свои действия и поставила под угрозу весь клан! – констатировала хладнокровно Иовилла, но сделать уже ничего не могла. Оставалось работать с тем, что есть и учесть ошибки на будущее, если оно будет. Главное – больше не позволять эмоциям влиять на качество своей работы. Иовилла полностью отдавала себе отчет, что события последних дней не могли не отразиться на ее способности принимать важные решения.

В этот момент хитпойнты дракона, наконец, провалились до 25 процентов, он издал рык и на поле боя из павших врагов начали вставать личи. Их было много, больше трех сотен. Ситуация поменялась. Черти и демоны вступили в схватку с личами. Дракон получил свободу для маневра. Атаковать его почти перестали.

У Иовиллы появилась надежда на благополучный исход, которая, впрочем, сразу растаяла: в конце улицы появилось огненное колесо, свидетельствуя о появлении представителя самых сильных воинов вторжения – дьявола. Сердце кланлидера упало, надежды рухнули. Войскам сопротивления еще ни разу не удалось убить дьявола, какие бы силы они ни кидали на это. Высоченному уровню ХП в сочетании с просто убойной огненной магией противопоставить ничего не получалось.

Иовилла не любила сдаваться, не в ее это было характере. Но и врать себе она привычки не имела. Поэтому кланлидер вздохнула, расправила плечи, приняв очевидность ситуации и приготовилась принять последний бой. Вариантов незаметно скрыться не было. Она была слишком близко к месту сражения. Нечисть не заметила ее, потому что и не искала, полагая, что имеет дело с единственным врагом в виде дракона. Но стоит ей попытаться сменить позицию, ее обнаружат и все закончится. Достаточно одного удара со стороны дьявола в ее направлении, и

ей не жить!

Все эти мысли пронеслись в голове лидера ассасинов в одно мгновение, после чего произошло сразу несколько событий. Дьявол, на несколько мгновений замедлившийся, словно не мог поверить, что перед ним настоящий дракон, понесся на него, атакуя огненным штормом, накрывшим также часть личей. Дракон, осознав новую опасность, развернулся к нему, и, как поняла Иовилла, приказал личам всем вместе атаковать только дьявола, поскольку они резко утратили интерес ко всем остальным противникам.

Колесо дьявола скрылось в огромном огненном шаре, получившемся из угодивших в одно место множества шаров, а вокруг дракона внезапно замертво обрушились несколько десятков личей – Иовилла поняла, что он решил отлечиться за их счет, увидев, как резко восстановился уровень хитпойнтов ее монстра. Восстановивший очки жизни дракон молниеносно взлетел в воздух, и атаковал застывшего на месте дьявола, сконцентрировав на нем свое смертоносное пламя, а затем, рухнув на землю, обрушился на него всей своей тяжестью.

Когда спустя мгновение дракон поднялся, от дьявола и его повозки не осталось ничего, кроме каких-то дымящихся обломков. С ним все было кончено! Одновременная атака более трех сотен личей вынесла ему почти все очки жизни, и ошеломила, заставив замереть на месте, а стремительная атака дракона добила.

Иовилла стояла и пыталась осознать невозможное. Дьявол побежден! Какие-то несколько секунд решили все. Эмоции кланлидера совершили стремительный прыжок от полной обреченности к эйфории. Она понимала, что сейчас произошло очень важное событие, которое повлияет на судьбу не только ее клана, а всего мира. С этой минуты битва с силами ада будет уже совсем другой!

Покончив с дьяволом, дракон вместе с уцелевшими личами занялся деморализованными потерей лидера чертями и демонами. Те, впервые столкнувшись с потерей верховного начальника, действовали бестолково, гибли десятками, и через несколько секунд обратились в бегство.

Иовилла стояла посреди улицы. Враги были повержены, личи сгруппировались и стояли все вместе возле одного из проулков, дракон нарезал круги вокруг городка, постепенно расширяя спираль и высматривая уцелевших противников. Демоны и черти исчезли все, бесы и зомби так сообразительны и быстры не были. Обнаружив очередного из них, дракон снижался и щедро поливал его пламенем.

– Пора уходить! – подумала Иовилла, – вернемся на базу, разберем операцию и определим, что дальше делать. И все-таки, дракон совершенно невероятное приобретение! – мелькнула у нее мысль. Перспективы просто ошеломляли.

– Где Ставир? Пора собирать войска и выдвигаться, – подумала Иовилла и подала сигнал сбора своему напарнику.

Теперь надо было облутать дьявола, а затем и всех остальных убитых драконом представителей нечисти, из числа тех, которых он не успел превратить в личей и скелетов. Такие трофеи помогут усилить клан.

Найдя в обломках деформированное тело огромного дьявола, Иовилла осторожно коснулась его. Тело не исчезло, как она ожидала по предыдущему опыту сбора трофеев, но удивляться долго кланлидер не стала, быстро вспомнив, что рассказывал Трой – тела всех убитых драконом не развеиваются, а ждут его очередного приказа превратиться в скелетов или личей. Зато от прикосновения Иовиллы рядом с ним появился кристалл и комплект доспехов из пяти предметов. Посмотрев на них, кланлидер обнаружила, что и кристалл, и доспехи легендарные. Но от подробного изучения их статов ее отвлекло какое-то красноватое свечение, появившееся внезапно неподалеку от тела дьявола.

Подойдя поближе, она увидела, что кусок земли размером примерно два на два метра покрыт причудливой огненной вязью, а на нижнем краю узора пульсирует красным какой-то вытянутый предмет, похожий на небольшой жезл. Поколебавшись несколько мгновений, кланлидер наклонилась и протянула руку к жезлу.

– Меня уже сложно чем-то напугать, – с некоторой отрешенностью рассудила она.

Как только она взяла жезл, рисунок на земле вспыхнул, и откуда-то снизу прозвучал голос:

– Приветствую победителя! Могучий воин встретил достойного соперника! Пройди испытание и получи заслуженную награду!

– Надо же! Как интересно! – подумала кланлидер, – я раньше только слышала о таком в рассказах стариков о подвигах великих воинов, но никогда сама не сталкивалась.

Да, когда убиваешь легендарного монстра, такое возможно. Итак, после гибели дьявола появился данж, позволяющий претендовать на дополнительную награду. Хотя полученные легендарные доспехи и кристалл сами по себе были очень серьезной наградой, данж давал шанс получить еще больше. Или умереть, если с ним не справишься, тем самым потеряв все.

– А жезл, значит, служит ключом, – отметила для себя

важную информацию Иовилла и обернулась.

Ставир все еще не подошел, несмотря на давно отданный приказ. Это было плохим знаком. Кланлидер быстро пошла к тому холму, на который отправила молодого воина вести наблюдение за тем, поступит ли нечисти подкрепление.

Уже на подходе к нужному месту Иовилла увидела, что ее худшие опасения верны. Ставир был мертв. Роковая случайность! Похоже, на него наткнулся отряд чертей, сопровождавший дьявола при проникновении в город. Характерные следы от ударов кинжалами на теле показывали, что схватка была неожиданной и довольно ожесточенной. Но на таком открытом месте у ассасина не было ни одного шанса против такого противника. Ассасины любят использовать открытые места, потому что на них их никто не ищет, и это часто безопаснее, чем прятаться в кустах или за деревьями. Но не в том случае, если противник буквально наступает на тебя, случайно разоблачая твою маскировку.

Кланлидер стояла и смотрела на мертвого жениха своей погибшей дочери. Внутри она чувствовала пустоту и что-то еще, чему пока не могла дать названия. Иовилла напряженно пыталась понять, что же она ощущает, почему-то именно в данный момент для нее очень важно было найти ответ на этот вопрос.

– Злость? – Нет, ничего похожего.

– Тоска? – Нет, тоже не то.

– Скорбь? – Снова нет.

Осознание было сродни ледяному душу, – облегчение! Вот что она испытывает! Иовиллу бросило в жар от возмущения и стыда за свои чувства, но ей действительно стало немного легче. Кланлидер только сейчас осознала, какое невероятное чувство вины давило на нее все это время перед Ставиром. Он подсознательно был для нее постоянным укором за то решение воспользоваться некромантовским свитком и страшные последствия, к которым оно привело. Он, конечно же, ни словом, ни взглядом никогда не показал бы и тени осуждения. Но это было и не нужно. Она сама была для себя самым суровым судьей и палачом.

А теперь Ставир мертв! А она стоит и испытывает эмоции, в которых никогда и никому не сможет признаться.

Наконец, Иовилла подняла голову, усилием воли заставив себя отвернуться от погибшего и ища взглядом дракона. Он, почувствовав ее зов, подлетел и приземлился рядом.

– Прикажи личам повиноваться мне! – сказала кланлидер дракону. – Возвращайся в пещеру, из которой мы прилетели, и жди моего возвращения. Тело Ставира доставь туда же, – тихо

велела она.

Дракон посмотрел в сторону оставшегося войска нежити, подхватил лапой тело Ставира, взмыл в воздух, снизился над местом гибели дьявола, и подхватил и его тело, и стал быстро удаляться в нужном направлении.

Иовилла направилась к личам, доставая на ходу свитки портала. В голове четко вырисовывался список ближайших задач, которые предстояло решить: переправить личей на базу, собрать и подсчитать трофеи, организовать похороны, вернуться и решить, как быть с дьявольским данжем.

По прочитанным ранее рассказам, такой данж мог через несколько дней и исчезнуть, если им за это время не воспользуешься.

Впрочем, что думать – она, конечно, войдет в него! Она снова чувствовала привычную собранность и ясность мыслей, вот только теперь к этому примешивалось что-то еще – что-то неживое.